AGB-P-AWRP-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

ADVANCE WARS™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline informarion.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise, die diesem Produkt beiliegen, sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT: Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: Lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenten informatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder din Game Boy Advance™, en ny spelkassett eller tillbehör bör du noga läsa igenom den medföljande konsumentinformationen. Broschyren innehåller också viktig information om telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligt det medfølgende hæfte Kundevejledning og Sikkerhedsregler, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette, eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtige oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advancen™, Game Pak -moduulin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the ADVANCE WARS™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu ADVANCE WARS™ pour le système de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnytelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

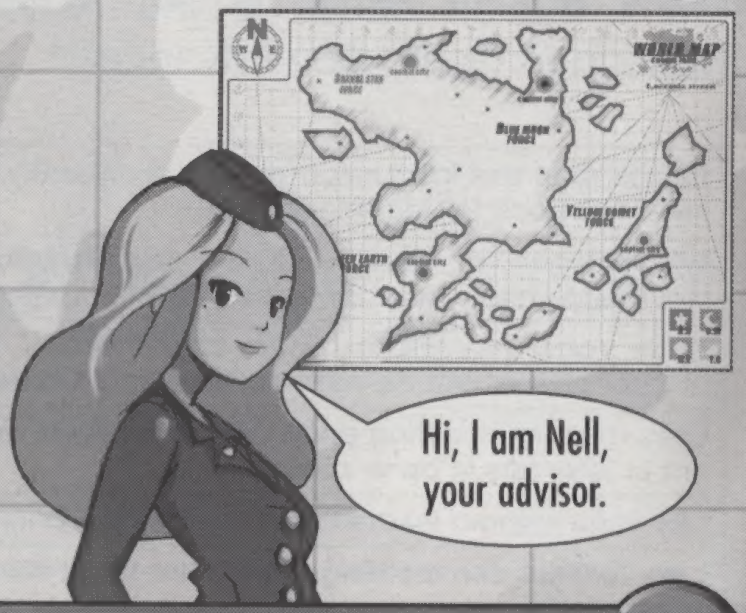
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO., LTD.
© 1990 – 2001 NINTENDO. © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RESERVES.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 34
Français 64
Nederlands 94

CONTENTS

Controls 4
Preparing for Combat 5
Game Screen 5
Rules of Engagement 6
Map Menu 10
Fog of War 12
Mode Select Details 12
Essential Intel Dossier 22
Playing Multi Game Pak play,
1 Game Pak play 32



CONTROLS

L Button

Move cursor to units awaiting orders.

R Button

Display INTEL on units and terrain features.

✚ Control Pad

- Move cursor
- Make menu selections

A Button

- Confirm selections
- Display **Map Menu**
- Display movement range

START

- Begin game
- Display **Overview Map**
- Skip opening cinema

SELECT

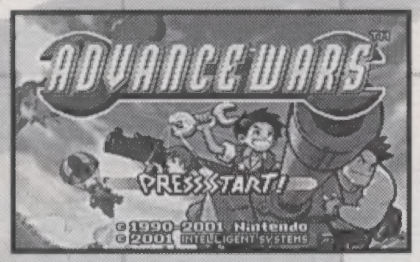
- Display **Map Menu**
- Reorder troop display (See chapter "Map Menu".)

B Button

- Cancel selections
- Display attack range (When cursor is on a unit while the B Button is being held.)
- Highlight all units (When cursor is not on a unit while the B Button is being held.)

! Press A + B + START+ SELECT to reset the game.

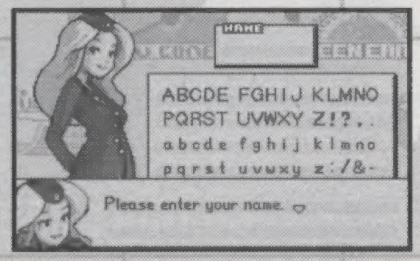
PREPARING FOR COMBAT



Insert the **ADVANCE WARS™** Game Pak into your Game Boy Advance™.

NOTE: This Game Pak is not for use with Game Boy™ or Game Boy™ Color game systems. When you turn the power ON, the GAME BOY logo will appear followed by the **Language Selection Screen** where you can choose one of the languages (ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS or ESPAÑOL) using the ✚ Control Pad. Then press the A Button to confirm and the opening cinema will be shown. Once the opening cinema is finished, or once you press the A Button or START, you'll see the **Title Screen**.

NAME ENTRY



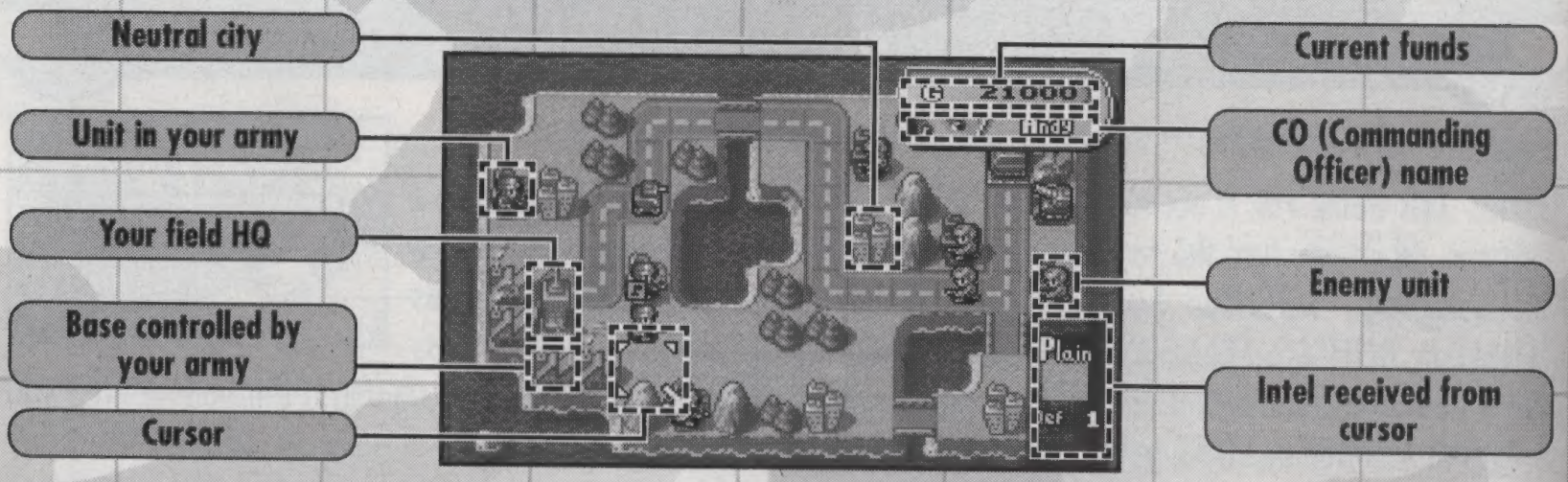
Press START or the A Button on the **Title Screen** to move to the **Name Entry Screen**, then enter any name you like. Use the ✚ Control Pad to choose a letter and the A Button to confirm your selection. Press the B Button to cancel a selection. When you have finished entering your name, move the cursor to OK and press the A Button.

! *Once you have saved a game in progress, the **Name Entry Screen** will no longer be displayed.*

GAME SCREEN

The **Game Screen** is the battlefield, and the orange army units are yours to command. Units are individual components of your army that you use like chess pieces. A single unit can have as many as ten HP (Hit Points). Do your best to remember this.

! *Use the ✚ Control Pad to move the cursor. The cursor can be used to select units, terrain, and menu selections.*



RULES OF ENGAGEMENT

COMBAT PROGRESSION

Battles consist of a CO issuing orders to his or her deployed units, then selecting END to complete that turn. All COs in the field do the same. When all the armies have finished issuing orders, day one of the battle is complete. This process repeats until one army emerges victorious.

DEPLOYMENT AND FUNDS

War Funds

It takes FUNDS to deploy units into the field. You receive funds by capturing and holding neutral or enemy properties.* The more properties, the more funds your army receives. Unused funds are carried over to the next turn.

** Cities, airports, ports, and bases are the only properties that can be captured.*

! *Funds cannot be carried from one map to the next.*

Unit Deployment

To deploy units, place the cursor on a deployment property – a base, airport, or port – and press the A Button. Then on the **Deployment Menu** use ↑ and ↓ on the ✚ Control Pad to select the unit you want to deploy and press the A Button to confirm the decision.

! *New units can be used on the turn following their deployment.*

! *A single army can deploy a maximum of fifty units.*

TROOP MOVEMENT

To move a unit, you must first select it. Place the cursor on the unit you want to move and press the A Button. Once a unit is selected, its movement range is displayed. Place the cursor in the space you want to move the unit to and press the A Button. The unit will follow the path shown by the Movement Arrow.*

** The Movement Arrow is the red arrow that traces the route from the selected unit to its destination.*

After a unit reaches its selected destination, the WAIT command appears. When you select this command, the unit changes to a darker colour. Darkened units cannot receive further orders until the next turn.

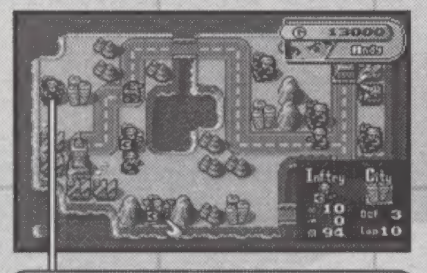
You can move all of your units using these steps. You cannot deploy more than one unit per space.

About Fuel

Units consume fuel as they move. Planes and ships burn fuel even when they are not moving. When out of fuel, ground forces are unable to move, while air and naval units either crash or sink.

PROPERTY CAPTURE

When you move an INFANTRY or MECH (mechanised infantry) unit to a neutral or enemy property, the capture command (CAPT) appears. Select this command to make your unit begin securing that property.



Unit Capturing a Base

Capture Animation

ATTACKING THE ENEMY

When a unit is in position to attack the enemy, FIRE will appear in the **Command Menu**. Select this command to display the Attack Cursor. Use the ✚ Control Pad to choose which enemy unit to attack and press the A Button. Your unit will then begin its attack.

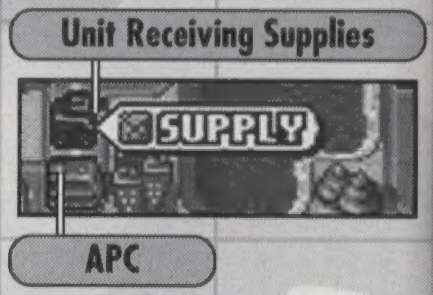
You command both direct and indirect combat units. Direct combat units move into attack position next to the enemy and fire in the same turn. Indirect combat units must move into attack position some distance from the enemy and then wait a turn before firing. The benefit of indirect fire is that the attacking unit is safe from counterattack. Developing a strategy that uses these two distinct unit types successfully is one of the keys to becoming a solid CO.

The attack range varies among indirect combat units.

If you reduce an enemy unit's HP to zero, the unit vanishes from the field of battle. Of course, the same thing occurs if one of your units has its HP reduced to zero.

SUPPLIES

You must supply your units with fuel and ammo. There are two ways for units to receive supplies. First, all units that are on bases or adjacent to an APC (Armored Personnel Carrier) will have their fuel and ammo automatically replenished at the beginning of each turn. The units on bases will also regain two HP. You can also resupply a unit by moving an APC into an adjacent space and selecting SUPPLY from the **Command Menu**.



All units are capable of receiving supplies. If there are multiple supply vehicles deployed, they can all distribute supplies.

Air units receive supplies in airports. Naval units receive supplies in ports. Naval units stopped on shoals can also receive supplies from lander units.

JOINING

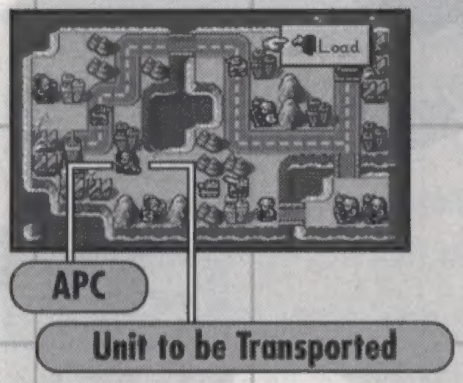
You can join two units of identical type to form one unit. This is useful when you have units that are low in HP. To join units, move one unit onto a space occupied by a unit of the same type and select JOIN from the **Command Menu**. Press the A Button to confirm your command and make the units merge to form a single unit. The newly formed unit's HP is the total of the two single units' HP.

You cannot join two units together if one of the units has ten HP. A newly formed unit's maximum HP is ten, even if the total of the two original units' HP exceeds ten.

LOADING

Transport units* have the ability to carry other units from place to place. To load a unit onto a transport vehicle, move the unit you want to load to a space occupied by a transport unit and select LOAD from the **Command Menu**. An icon will appear on any transport vehicles carrying units. Place the cursor on a transport vehicle to view the type of unit it is transporting.

**APCs, transport copters, landers, and cruisers are all transport units.*



! *The loading of units depends on the type of transport unit and the terrain.*

! *Units being transported will not take damage if the transport unit is fired upon. However, if a transport unit is destroyed while carrying a unit, the unit it is carrying is also destroyed.*

UNLOADING

To unload a unit, select DROP from the **Command Menu**, use the ✚ Control Pad to select where you want to unload the unit, and confirm your selection with the A Button.

! *If there are two units being transported, use ↑ and ↓ on the ✚ Control Pad to select which unit to unload. Transport units capable of carrying two units can unload both units during the same turn.*

BATTLE OUTCOME

VICTORY

There are two ways to win a battle: HQ Capture and Rout. HQ Capture requires one of your infantry or mech units to capture the enemy HQ. To win by Rout, you must defeat all deployed enemy units.

! *Depending on the rule settings and the map being battled on, Base Capture may also be a means to achieve victory.*

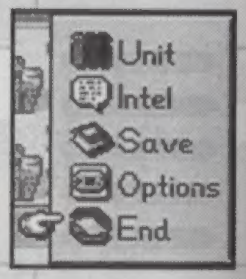
DEFEAT

There are three ways to lose on the field of battle: HQ Capture, Rout, and White Flag. HQ Capture occurs when the enemy captures your HQ. Rout occurs when all of your units are destroyed. White Flag occurs when you give up and choose YIELD from the **Options Menu** on the **Map Menu**.

! *The terms for victory vary between game modes.*

MAP MENU

To display the **Map Menu**, place the cursor on an unoccupied space on a map and press the A Button.



! *The contents of the **Map Menu** may vary between game modes.*

UNIT

UNIT displays vital intel about all of your deployed troops. Use ↑ and ↓ to scroll through the units displayed and ← and → to scroll through the display headings. Press SELECT to reorder the unit listing to match the selected display heading.

Unit Intel Screen

TYPE:	The name of the unit
HP:	The number of HP per unit
GAS:	The amount of fuel per unit
RDS (Rounds):	The number of primary weapon rounds per unit

INTEL

Select INTEL and then STATUS to view information on the current battle. Use the ✚ Control Pad to select a menu option and press the A Button to confirm your choice.

STATUS

The **Battle Status Screen** displays the current map name, day of battle, number of bases held by each army, number of neutral bases, and information on funds. The **Unit Status Screen** displays intel on the total number of units deployed, number remaining, and number defeated.

TERMS (Campaign Mode only)

I will inform you of the terms of victory for each map in **Campaign Mode**.

RULES (VS. MODE and LINK MODE only)

This selection allows you to check the TEAMS and RULES settings. However you can't change settings on this screen.

! *The menu contents may differ between game modes.*

CO

Select CO to view OFFICER DOSSIERs for the Commanding Officers participating in the current battle. Press ← and → or the R and L Buttons to switch between dossiers. Use ↑ and ↓ to scroll through the OFFICER DOSSIERs.

SAVE

This command lets you save your game's progress.

BE CAREFUL! You will have to repeat any unsaved actions if you turn your system OFF. Saving frequently is often an important part of a good strategy.

REMEMBER! This game does not have an auto-save function, so it's up to you to include saving in your battle plans.

[!] *Only one file per game mode is available for saving. LINK MODE games can't be saved.*

Deleting All Game Data

Press and hold the L Button, →, and SELECT when turning the power ON to bring up the **Delete Game Data Screen**. Use → to select YES and confirm with the A Button.

[!] *BE CAREFUL! Deleted game data cannot be restored.*

OPTIONS

The **Options Menu** contains game setup selections. Use ↑ and ↓ to select the setup you want to change and then press the A Button to make changes.

MUSIC

Turn the game music ON or OFF.

VISUALS

Set which visuals to display during game play.

VISUAL A: Display both Battle and Capture animation.

VISUAL B: Display Battle animation only.

VISUAL C: Display player Battle animations only.

NO VISUAL: Display no animation.

DELETE

Select the unit you want to delete with ↑, ↓, ←, and →, then press the A Button to confirm.

YIELD

Select YES and confirm your choice with the A Button to yield and forfeit the battle.

EXIT MAP

This selection lets you return to the **Mode Select Menu** at any point during a battle. Choose YES and press the A Button to confirm your selection and end the battle.

[!] *The contents of the **Options Menu** and the game setups that you can change may differ between game modes.*

END

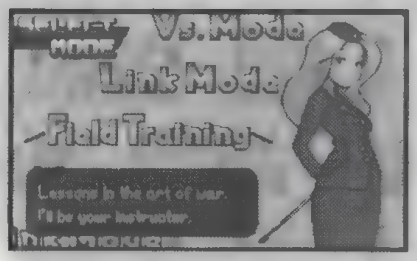
After you finish issuing commands for your turn, select END to end your turn and press the A Button to confirm.

FOG OF WAR

On some maps, you will encounter a phenomenon called the FOG OF WAR. FOG OF WAR limits visibility, so your units can only see as far as their individual vision ranges allow. The vision range is different for each unit. Infantry and mech units can increase their vision ranges by three spaces when they climb mountains.

For more information on individual units' vision ranges, see chapter "Essential Intel Dossier".

MODE SELECT DETAILS



FIELD TRAINING

In FIELD TRAINING, you can gain actual battle experience while I instruct you in the art of war. On the **Mode Select Screen**, use ↑ and ↓ to choose FIELD TRAINING, and press the A Button to confirm your selection. On the following screen, use ↑ and ↓ to select the map you want to play, then press the A Button to confirm.

VS. MODE

On the **Mode Select Screen**, use ↑ and ↓ to choose VS. MODE and press the A Button to confirm your selection.

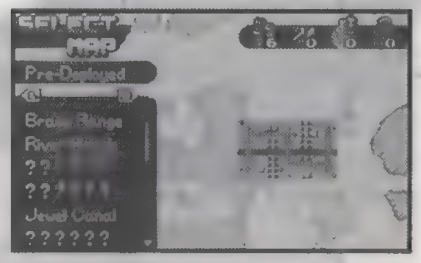
Playing VS. MODE

To play VS. MODE, you need one Game Boy Advance game system and one **ADVANCE WARS** Game Pak.

Player 1 issues commands to his or her units first. When Player 1 is finished, he or she passes the game system to Player 2. Player 2 issues orders and then passes the system to Player 3 who follows the same procedure. When Player 4 completes his or her turn, he or she passes the system to Player 1. The players continue to take turns in this fashion until the battle is complete.

This explanation is for a four-player game with four human players. If there are only three human players, the computer controls the additional army and takes its turn at the appropriate time.

When you first play the game, your only Menu option is NEW. After that, you will also see CONTINUE.



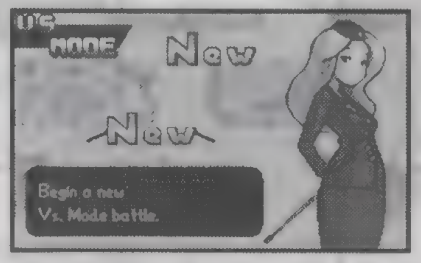
At first, there will be four different maps available for VS. MODE play. To select the type of map, use ← and →. Use ↑ and ↓ to select the map you want to use, then press the A Button to confirm your choice.

Map Types for VS. MODE

PRE-DEPLOYED	On this type of map you enter combat with a set type and number of pre-deployed units. You cannot deploy any additional units.
3P MAPS	Select this option to vie for victory on maps designed specifically for three-player combat.
4P MAPS	These maps let you pit your tactical skills against three other armies in a no-mercy melee.
WAR ROOM	WAR ROOM maps become available once the mode itself is opened for play.

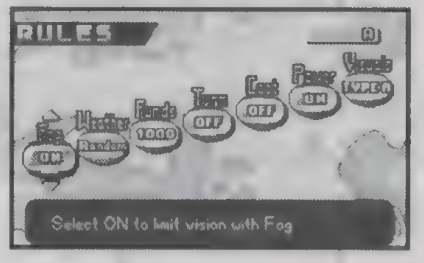
*You can buy additional maps with Advance Wars Coins, which you can earn in the **Field Training** and **Campaign Modes**. For more information on purchasing maps, see paragraph "Battle Maps".*

After you select a map, the **CO Select Screen** appears. Choose the officers you want to use and set whether each one will be controlled by a human player or by the computer. Use ← and → to move between headings or ↑ and ↓ to choose settings for them.



In battles of three or more armies, you can create teams by assigning flags to each army. Armies under the same flag are allied and will battle cooperatively.

Next, set the combat RULES to your liking using ← and → to move between the rules then ↑ and ↓ to change the rule setups.



RULES

FOG	Turn FOG OF WAR ON or OFF. Selecting ON limits the vision range to that of each individual unit.
WEATHER	Select between CLEAR, SNOW, RAIN, and RANDOM. RANDOM allows for climate changes throughout the course of the game.
FUNDS	Set the amount of money received per allied base. This affects the number and type of unit you can deploy during battle.
TURN	Set the number of days combat will continue. Victory is awarded to the army with the most bases at the end of the pre-determined time limit.
CAPT	Choose to have victory determined by the number of bases captured during game play. The game ends when the set number of bases have been captured.
POWER	Turn the CO powers ON or OFF. Choosing ON allows you to use your commanding officer's special power. Each CO has a different power.
VISUALS	Select the animation setup that you prefer. The animation options are the same as those explained in the **Options Menu**.

! *Once a game is started, the rules cannot be changed.*

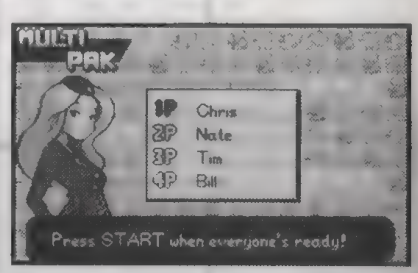
LINK MODE

Choose this mode and link up two or more Game Boy Advance systems with the appropriate number of Game Boy Advance Game Link™ cables (sold separately).

! *LINK MODE includes both MULTI-PAK and SINGLE-PAK game modes. Note that the number of Game Paks needed to play each mode is different.*

MULTI-PAK (2-4 Players)

To play MULTI-PAK Link, you need one Game Boy Advance system and one Game Pak per person.



! *Before playing, you need to connect all game systems with Game Link cables. See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for details.*

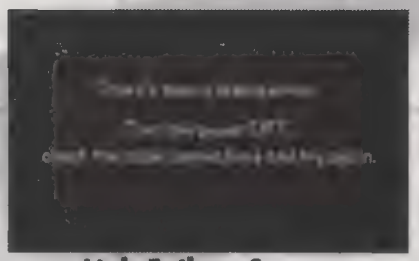
On the **Mode Select Menu**, use ↑ and ↓ to select LINK MODE and press the A Button to confirm. On the next screen, select MULTI-PAK using the same steps. When you're done, the **Player Entry Screen** will appear.

Once all participating players have been entered, Player 1 should press START to begin data transmission.

! *Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during data transmission.*

Link Failure

The **Link Failure Screen** appears if an error occurs during linking. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Link cable connections and begin the data transmission setup again.

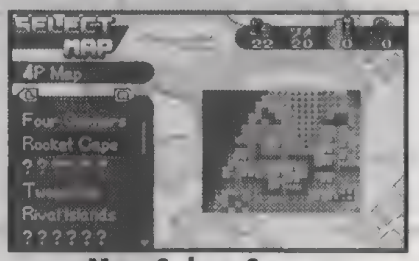


Link Failure Screen

Once data transmission is complete, the **Map Select Screen** is displayed on all game screens. Select the map type with ← and →, then select the map to be used with ↑ and ↓.

Any player can select a map for game play.

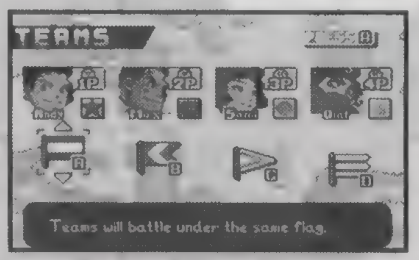
Map availability varies depending on the number of players.



Map Select Screen

Next, the **Team Select Screen** will come up. Each player will use ↑ and ↓ to choose a CO.

In battles of three or more armies, you can create TEAMS by assigning flags to each army. Armies under the same flag are allied and will battle cooperatively.



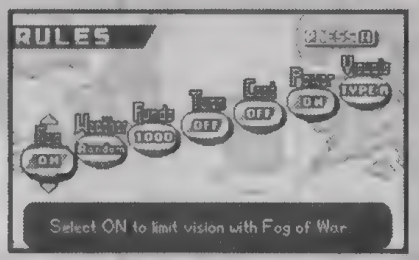
Teams Select Screen

RULES setup is next. Use ← and → to move between the rules and ↑ and ↓ to change the rule setups. Press the A Button to confirm setup and begin the game.

*The **Rules Screen** is displayed on all linked game systems.*

The RULES setup cannot be changed once the game begins.

The computer cannot control an army in this mode.

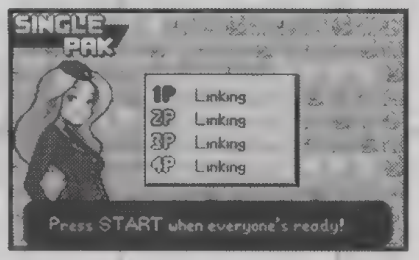


Rules Screen

SINGLE-PAK [2-4 Players]

To play SINGLE-PAK Link, you need one Game Boy Advance system per player but only one Game Pak.

Before playing, you need to connect all game systems with Game Link cables. See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for details.



In the **Mode Select Menu**, use ↑ and ↓ to select LINK MODE and press the A Button to confirm. On the next screen, repeat the same steps to select SINGLE-PAK. The **Player Entry Screen** will then be displayed on Player 1's game system. Player 1 should confirm the number of player entries and press START.

! *Only Player 1's game system will display the **Player Entry Screen**. All other players' systems will display the GAME BOY logo.*

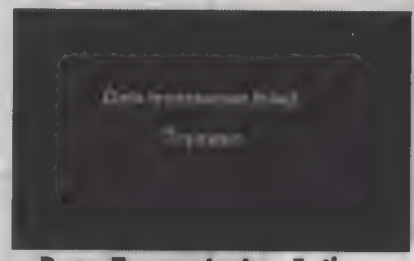
Next, the **Download Screen** will appear on all players' game screens. When download begins, the NOW LOADING message will appear.

! *It will take a few moments for the download process to finish.*

! *Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during the download process.*

Data Transmission Failure

The **Data Transmission Failure Screen** appears if an error occurs during data transmission. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Link cable connections and begin the download setup again.

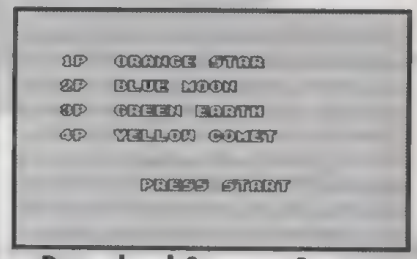


Data Transmission Failure Screen

Once the download process is complete, PRESS START is displayed on Player 1's screen. Player 1 must then press START to begin the game.

! *The computer performs map selection and rule setup in **Single-Pak Mode**. The **map menu** options are specific to this mode.*

! *SINGLE-PAK games cannot be saved.*



Download Success Screen

TRADE MAPS (2-4 Players)

To trade maps, you need one game system and one Game Pak per participant.

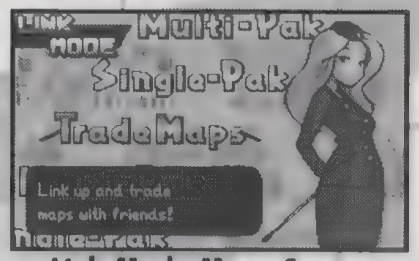
! *Before trading, you need to connect all game systems with Game Link cables. See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for details.*

Trade Maps Mode lets you send and receive maps designed in the **Design Maps Mode**. The person sending map data is the Sender, and the person receiving the map data is the Receiver. The Sender can send map data to all linked players.

! *Only one Map Data File can be sent at a time.*

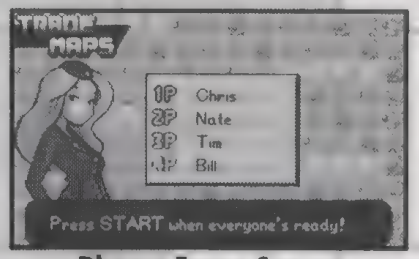
! *Map data cannot be sent if that data has not first been saved.*

All players need to select LINK MODE on the **Mode Select Screen** using ↑ and ↓ and then pressing the A Button. On the following screen, all players use the same steps to select TRADE MAPS. The **Player Entry Screen** is displayed next, and once each player has been entered, Player 1 must press START. This will begin data transmission.



Link Mode Menu Screen

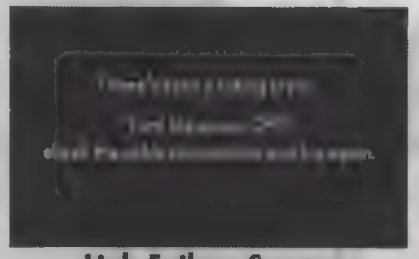
! *Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during data transmission.*



Player Entry Screen

Link Failure

The **Link Failure Screen** appears if an error occurs during linking. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Link cable connections and begin the data transmission setup again.

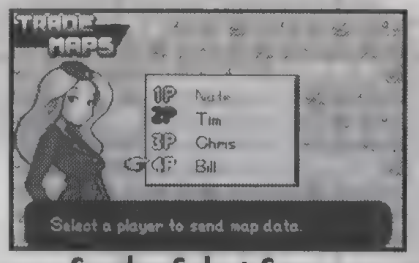

Link Failure Screen

Once data transmission is complete, the **Sender Select Screen** appears on all players' game systems. Use ↑ and ↓ to select the player who will be the Sender.

! *All players must select the same Sender.*

Sender

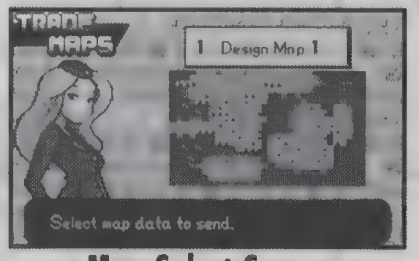
The **Map Select Screen** will be displayed on the Sender's game system. The Sender should use ← and → to select a map data to send.



Sender Select Screen

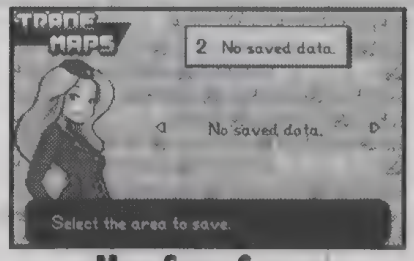
Receiver

The **Map Save Screen** will appear on the Receivers' game systems. The Receivers must use ← and → to select the area where they wish to save incoming map data. Up to three maps can be saved on the **Map Save Screen**.



Map Select Screen

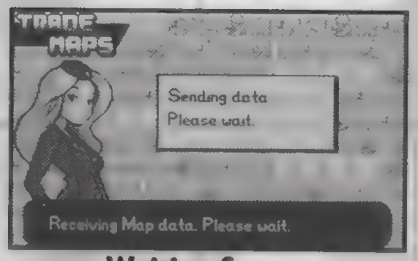
! *Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during data transmission.*



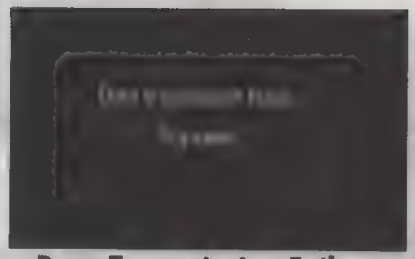
Map Save Screen

Data Transmission Failure

The **Data Transmission Failure Screen** appears if an error occurs during data transmission. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Link cable connections, and begin the data transmission setup again.

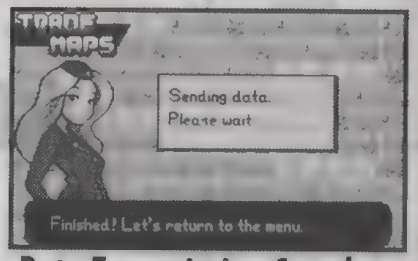


Waiting Screen


Data Transmission Failure Screen

Sender

Once the data transmission is complete, the **Data Transmission Complete Screen** appears on the Sender's screen. The game then returns to the **Link Mode Menu Screen**.



Data Transmission Complete Screen

Receiver

After the received map data has been saved, the **Data Transmission Complete Screen** appears on the Receivers' screens. The game then returns to the **Link Mode Menu Screen**.

[!] *Maps traded in this mode can be used in VS. MODE and **Multi-Pak Modes**.*

CAMPAIGN

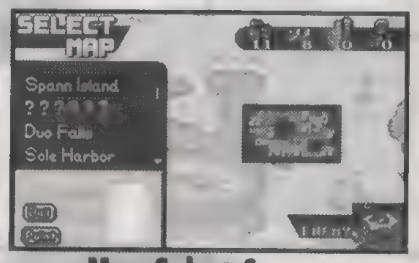
In **Campaign Mode**, you join forces with three Orange Star Army COs to face an array of enemy commanders as you battle your way across the map. Use ↑ and ↓ to select CAMPAIGN, then press the A Button to confirm your choice.

[!] *The first time you select **Campaign Mode**, you can only select NEW from the **Menu Screen**. After you have some saved game data, CONTINUE will become an option.*

WAR ROOM

The **War Room Mode** lets you develop your strategic skills by competing for high scores and rankings in single battles. On the **Mode Select Screen**, use ↑ and ↓ to select WAR ROOM, then press the A Button to confirm your choice.

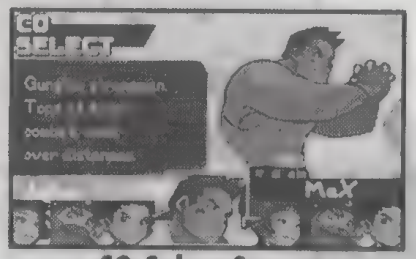
The **Map Select Screen** will be displayed next. Select the map you want to use with ↑ and ↓, then confirm your choice with the A Button.



Map Select Screen

[!] *A series of question marks (???) on the **Map Select Screen** denotes maps that can be purchased at BATTLE MAPS.*

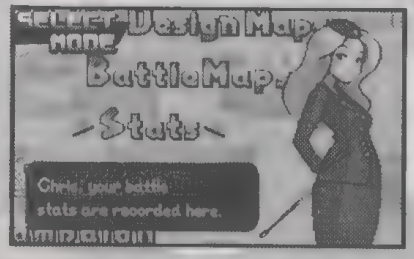
Use ← and → to select the CO you want to use on the **CO Select Screen**. Press the A Button to confirm your choice and begin the game.



CO Select Screen

STATS

Select **Stats Mode** to view your combat history. To select **Stats Mode** on the **Mode Select Screen**, use ↑ and ↓ to highlight STATS, then press the A Button to confirm your selection. Next, choose either RANK or RECORDS using the same methods. Your rank as a special advisor in **Campaign Mode** is listed in RANK. RECORDS shows the top five scores for individual WAR ROOM maps.



BATTLE MAPS

Go to BATTLE MAPS to spend your hard-earned Advance Wars Coins. You can gain coins in both the **Campaign** and **War Room Modes**. The proprietor of BATTLE MAPS is a knowledgeable and friendly fellow named Hachi. He knows just about all there is to know about **ADVANCE WARS** and will sometimes share his information with you. I recommend not only shopping at BATTLE MAPS, but dropping in from time to time just to chat. You can purchase additional maps here and also hire new Commanding Officers. Enter BATTLE MAPS by selecting it on the **Mode Select Screen** and pressing the A Button. Use ↑ and ↓ to scroll through items for sale and press the A Button to purchase them.

[!] *You will not be able to purchase items if you do not have enough coins.*

DESIGN MAPS

If you want to create your own original maps, this is the mode for you. You can battle on the maps that you create in VS. MODE and **Multi-Pak Mode**. You can also trade your maps with friends in the **Trade Maps Mode**. Select DESIGN MAPS on the **Mode Select Screen** with ↑, ↓, and the A Button.

Creating Original Maps

Once you open the **Design Maps Mode**, use the L and R Buttons to pull up unit and terrain feature menus. Scroll through the choices with ← and →, and press the A Button to place the selected item on the map. When placing army units and bases, use ↑ and ↓ to scroll through the available colours.

DESIGN MAPS Menus

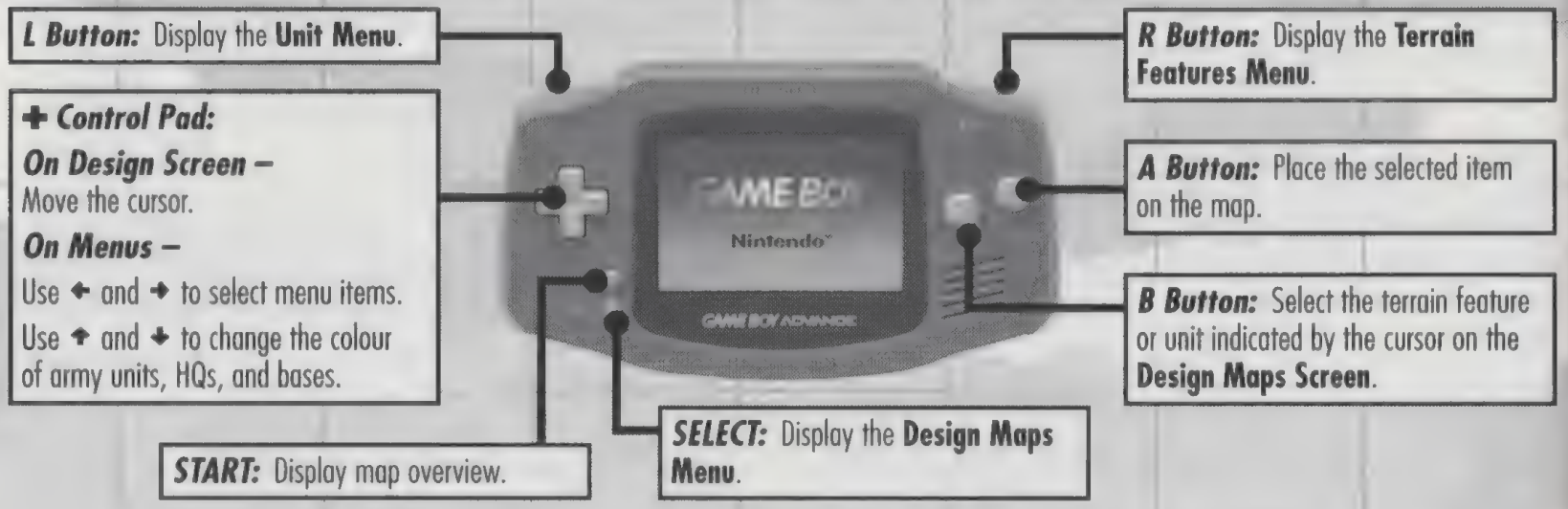
Terrain Features Menu

This menu includes HQs, cities, and all types of bases, as well as roads, woods, rivers, and other terrain features.

Unit Menu

Here you can choose from infantry, mech, tank, rocket, and other ground units. You can also deploy air units, such as bombers, battle copters, and naval units, including battle ships, cruisers, and landers.

DESIGN MAPS Controls



! *You cannot erase terrain features once they are placed on the map, but you can replace them with other features. Select the new feature, then place the cursor over the feature you want to replace and press the A Button.*

! *You can delete any deployed army unit by selecting DEL (delete) from the **Unit Menu**, placing the cursor on the unit you want to recall, and pressing the A Button.*

Rules for Creating Maps

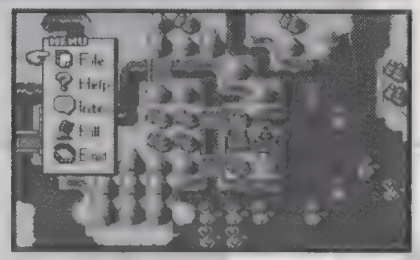
There are certain conditions that must be met in order for a map to be used for combat. There must be at least two HQs on the map. The map must also contain at least one deployed unit or one production base for each army HQ.

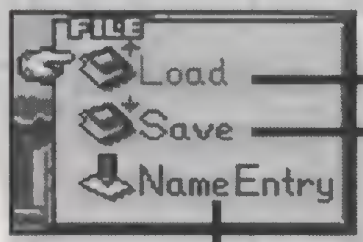
Once your map is ready for combat, you will see PLAY OK on-screen.

About the Menu Windows

Press SELECT to bring up the **Design Maps Menu**. Use ↑ and ↓ to select a menu item and press the A Button to confirm your choice.

Use ↑ and ↓ to select a **File Menu** item and press the A Button to confirm your choice.





Select this to load a previously saved map. Use ↑ and ↓ to select a map and press the A Button to confirm.

Come here to save a map you are designing. Use the ✚ Control Pad to select the place you want to save to and press the A Button to confirm.

To name your map, select this menu item. Once you select NAME ENTRY, the Name Entry Screen will be displayed.

HELP	HELP contains instructions on DESIGN MAPS controls and map rules.
INTEL	To view the current number of cities and bases on a map, select INTEL.
FILL	Choose FILL to fill an entire map with one terrain feature. **If you choose RANDOM on the Fill Menu, the computer will design a map with random terrain features.**
END	Select END to return to the **Mode Select Screen**.

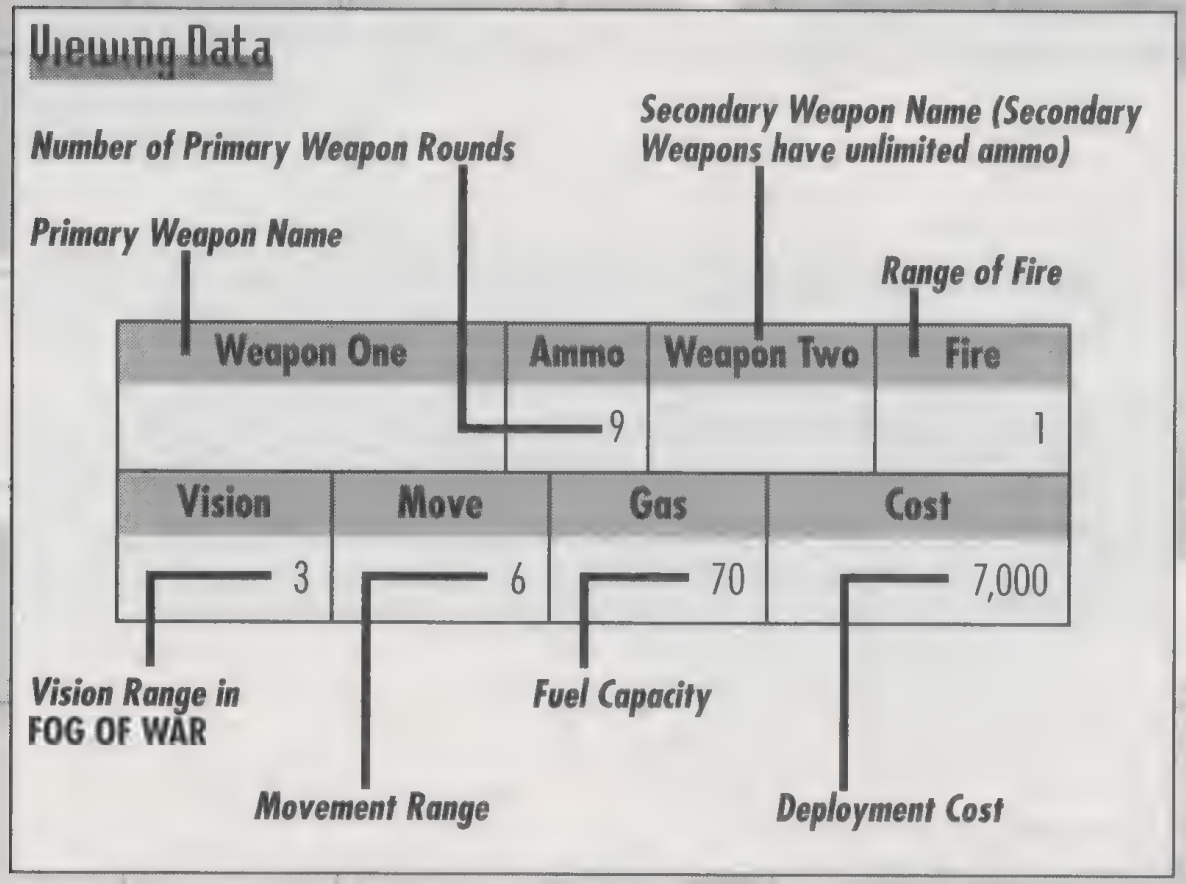
ESSENTIAL INTEL DOSSIER

UNIT INTEL

Each unit in **ADVANCE WARS** has its own special traits. Knowing the strengths and weaknesses of your army will allow you to formulate a more precise and complete strategy.

- *Units that use two weapons automatically switch between weapons depending on the enemy unit they are attacking.*
- *Some units carry no weapons.*

Viewing Data



When transport units, marked with ★, are destroyed, so are any units that they are transporting.

Ground Units

INFANTRY

Cheapest unit to deploy. Can capture new bases, but has weak firepower.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	Mach. Gun	1

Vision	Move	Gas	Cost
2	3	99	1,000

TANK

A small, inexpensive tank. Its large movement range makes it easy to deploy.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Tank Cannon	9	Mach. Gun	1

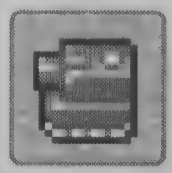
Vision	Move	Gas	Cost
3	6	70	7,000

Mechanized Infantry (MECH)

Uses bazookas against vehicles. Strong against tanks, and also able to capture bases.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Bazooka	3	Mach. Gun	1

Vision	Move	Gas	Cost
2	2	70	3,000



MD TANK

Possesses the strongest offensive and defensive ratings among ground forces.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Md Tank Cannon	8	Mach. Gun	1

Vision	Move	Gas	Cost
1	5	50	16,000

RECON

Strong in combat against infantry units. Has a large movement range.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	Mach. Gun	1

Vision	Move	Gas	Cost
5	8	80	4,000

APC ★

Able to transport infantry and mech units. Can also deliver fuel and ammo. Carries no weapons.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	None	None

Vision	Move	Gas	Cost
1	6	70	5,000

Mobile Artillery (ARTLRY)

An inexpensive indirect-combat unit. Fires on enemy units from a distance.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Cannon	9	None	2–3

Vision	Move	Gas	Cost
1	5	50	6,000

Anti-Air (A-AIR)

A specialised unit that is strong against air, infantry, and mech units. Can't cope with tanks, though.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Vulcan Cannon	9	None	1

Vision	Move	Gas	Cost
2	6	60	8,000

Rocket Launcher (ROCKETS)

A powerful unit capable of firing on both ground and naval units from a distance.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Rockets	6	None	3–5

Vision	Move	Gas	Cost
1	5	50	15,000

MISSILES

Wreaks havoc on air units. Has a large vision range in FOG OF WAR.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Surface-to-Air Missiles	6	None	3–5

Vision	Move	Gas	Cost
5	4	50	12,000

Air Units

FIGHTER

Rules the skies and inflicts heavy damage on other air units.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Missiles	9	None	1

Vision	Move	Gas	Cost
2	9	99	20,000

BOMBER

Inflicts heavy damage on both ground and naval units.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Bombs	9	None	1

Vision	Move	Gas	Cost
2	7	99	22,000

Battle Copter (B CPTR)

Can fire on many types of units, which makes it easy to deploy and invaluable on the field.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Air-to-Surface Missiles	6	Mach. Gun	1

Vision	Move	Gas	Cost
3	6	99	9,000

Transport Copter (T CPTR) ★

Can transport both mech and infantry units. Carries no weapons and cannot fire.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	None	None

Vision	Move	Gas	Cost
2	6	99	5,000

Naval Units

Battle Ship (B SHIP)

Has a huge attack range. Its cannon does tremendous damage against other naval units.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Cannon	9	None	2–6

Vision	Move	Gas	Cost
2	5	99	28,000

LANDER ★

Can carry up to two ground units at a time.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	None	None

Vision	Move	Gas	Cost
1	6	99	12,000

CRUISER ★

Can do heavy damage to subs and air units. Can also transport up to two copters at a time.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Anti-Sub Missiles	9	A.A.M. Guns	1

Vision	Move	Gas	Cost
3	6	99	18,000

SUB

When submerged, can be attacked only by cruisers. Can only be found by colliding with it.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Torpedo	6	None	1

Vision	Move	Gas	Cost
5	5	60	20,000

TERRAIN INTEL

Terrain plays an important role in formulating an optimum battle strategy, as it affects troop movement and may also provide defensive cover.

Headquarter (HQ)

Each army in the field has a headquarters that acts as its base of operations. An HQ can supply ammo and fuel, restore HP, and provide superior defensive cover for all ground units. Victory is yours if you can capture your enemy's HQ.

BASE

Bases are the deployment points for all ground units. In addition to providing supplies and HP to these units, they also provide high defensive cover.

Airport (ARPRT)

Air units enter the field of battle from these air bases, and they are also where air units receive supplies and regain HP. The defensive cover rating of airports is high.

PORT

Ports are the deployment points for all naval units, and they also provide them with ammo, fuel, and places to regain HP. Ports are safe havens for ships and subs because of their excellent defensive cover.

CITY

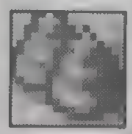
Cities can be allied, neutral or controlled by the enemy. Both infantry and mech units can capture neutral and enemy cities, which then become able to provide ground units with supplies and HP.

ROAD

Roads allow units to traverse maps without hindrance, but they offer no other terrain benefits.

PLAIN

Plains are the most common type of terrain found in **Advance Wars**. The terrain benefits are limited to minimum defensive cover.

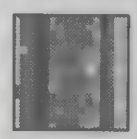


WOOD

When FOG OF WAR is present, units deployed in woods can be seen only by units adjacent to them and by air units. The defensive cover benefit of woods is above average.

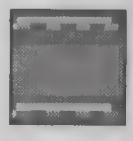
Mountain (MT)

Only mech, infantry and air units can travel over mountains. In FOG OF WAR, mech and infantry units increase their vision range by three when in the mountains. Mountains offer great defensive cover.



RIVER

Rivers cross much of the terrain in **Advance Wars**. They can only be traversed by infantry, mech, and air units. Rivers offer no defensive cover.



Bridge (BRDG)

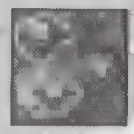
Bridges are essential, because they allow ground units to cross bodies of water. Bridges provide no other terrain benefits.

SEA

Seas are traversable by naval and air units only. Seas offer no terrain benefits.

SHOAL

Shoals provide loading and unloading points for landers. Almost all units can travel upon shoals, but they provide no defensive cover.



REEF

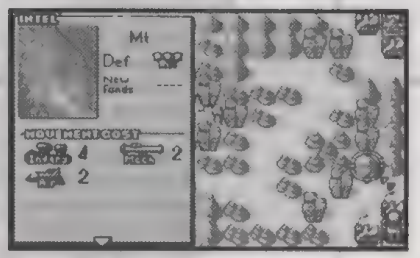
When FOG OF WAR is present, units deployed in reefs can only be seen by adjacent units and air units. Aside from this attribute, reefs offer little in beneficial features.

Another map feature is WEATHER. Depending on the map being used, it will sometimes rain or snow. These climatic conditions affect the movement range of all deployed units.

For detailed terrain information, place the cursor on a specific terrain feature and press the R Button. This is a useful tool for reconnoitering maps and developing a strategy specific to that map.

Mountain intel under normal conditions.

Mountain intel under snowy conditions.



OFFICER DOSSIERS

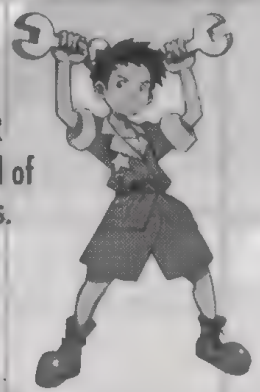
The following dossiers contain brief profiles of each of the Commanding Officers of the armies in **ADVANCE WARS**. Intel on these individuals is limited, so it's important to compile more complete summaries through extensive game play. Each CO has a special, unique CO POWER that becomes usable when his or her CO Power Meter is full. The CO Power Meter gains energy automatically during combat.

ORANGE STAR

ANDY

SKILL

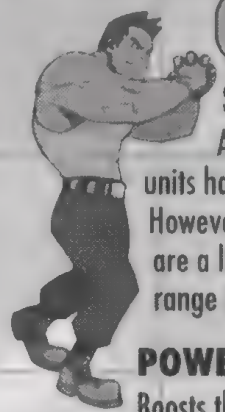
Andy is a well-balanced CO with no real weaknesses.



POWER: HYPER REPAIR

Restores two HP to all of Andy's damaged units.

MAX



SKILL

All of Max's direct combat units have superior firepower. However, his indirect combat units are a little weak, and their attack range is limited.

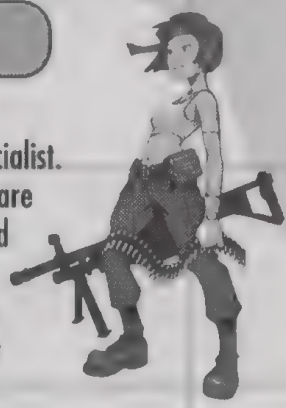
POWER: MAX FORCE

Boosts the attack power of all of Max's direct combat units.

SAMI

SKILL

Sami is an infantry specialist. Her mech and infantry are experts at capturing and securing new bases. Her transport units also have a large movement range.

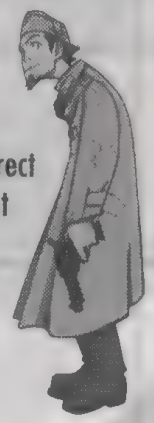


POWER: DOUBLE TIME

Increases the already large movement range of all of Sami's infantry and mech units.

Blue Moon

Grit



SKILL

Grit is a long-distance attack master, which gives his indirect combat units an extended attack range. His direct combat units have a low firepower rating.

POWER: SNIPE ATTACK

Increases both the range and strength of Grit's formidable indirect combat units.

Olaf

SKILL

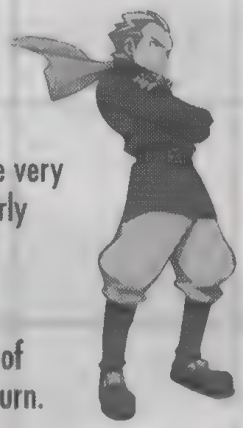
Olaf has an affinity for cold weather, and his troops are not affected by snow. Rainy weather, however, does shorten their movement range.

POWER: BLIZZARD

Causes snow to fall, which adversely affects all units except Olaf's own.

Green Earth

Eagle



SKILL

Eagle is master of the skies, and his air units are very powerful. In contrast, Eagle's naval units are fairly weak.

POWER: LIGHTNING STRIKE

Enables all of Eagle's troops, with the exception of infantry and mech units, to attack twice in one turn.

Drake

SKILL

Drake rules the seas, as his naval units reign supreme. Air combat is his weak point – his copters and planes are not highly regarded.

POWER: TSUNAMI

Causes a giant wave to rise up and strike, damaging all enemy units.

Yellow Comet

Kanbei

SKILL

Kanbei hosts an army with exceptional defensive and offensive ratings. However, the deployment costs for his troops are high as well.

POWER: MORALE BOOST

Gives Kanbei's troops a burst of energy and increases their offensive attack abilities.

Sonja

SKILL

The reconnoitering prowess of Sonja's troops allows them a large vision range during FOG OF WAR. They also keep their HP status hidden from the enemy. Sonja suffers from chronic bad luck.

POWER: ENHANCED VISION

Increases the vision range of all of Sonja's units and even allows them to spot units hidden in woods and reefs.

DICTIONARY OF TERMS

Here is a compilation of some terms used in **ADVANCE WARS**. All words and phrases are listed alphabetically.

Air Units

Fighter, bomber, battle copter, and transport copter are the types of air units in **ADVANCE WARS**. All of these units are deployed from airports.

Ambush

An ambush occurs when a unit runs into a hidden or unseen enemy unit and is forced to wait until the next turn to receive new orders. Ambushes can only occur when FOG OF WAR is present or when you happen to find a diving sub.

Bases

Cities, ports, airports, ground bases, and HQs are all terrain features that can be captured. Capturing and holding these types of bases is an essential part of a successful strategy.

Commands

A command is any order to a deployed unit. Commands include FIRE, WAIT, CAPT, etc.

Ground Units

Infantry, mech, recon, tank, Md tank, APC, artillery, rocket, anti-air, and missile are types of ground units found in **ADVANCE WARS**. All of these units are deployed from ground bases.

Indirect Combat

Units with an attack range of two or more spaces can fire on enemy units from a distance and thereby avoid any counterstrikes. This one-sided combat is called indirect combat.

Movement Cost

This term refers to the percentage of a unit's movement range required to traverse specific terrain types.

Naval Units

Battleship, cruiser, lander, and sub are types of naval units in **ADVANCE WARS**. All of these units are deployed from ports.

Neutral Cities

Neutral cities are gray and appear on almost every map. Infantry and mech units can capture these cities to create allied bases.

Special Map Case

Map cases carry additional maps or extended game play. The Special Map Case comes with a complete set of playable maps.

Units

A unit is a group of soldiers or armament of the same type deployed into combat.

Vs. Map Case

The Vs. Map Case is a storage case that allows you to purchase and keep additional two-player Vs. Maps.

MOVEMENT COST CHART

This chart shows the movement cost for unit types on specific terrain.

! *Movement cost differs depending on the climate conditions. This chart displays movement cost for clear conditions.*

UNIT TYPE \ TERRAIN	Plains	Rivers	Mtns.	Woods	Roads	Cities	Seas	HQ	Airports	Ports	Bridges	Shoals	Bases	Reefs
Infantry	1	2	2	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Mech	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Medium Tank	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Tank	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Recon	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
APC	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Artillery	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Rocket	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Anti-Air	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Missile	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Fighter	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bomber	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Battle Copter	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Transport Copter	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Battleship							1			1				2
Cruiser							1			1				2
Lander							1			1		1		2
Sub							1			1				2

COMBAT CHART

The damage done by a unit changes depending on the type of unit it is attacking. The chart below shows the severity of damage a unit will inflict on another unit by ranking them from A–E. A represents the highest damage potential and E the lowest.

ATTACKING UNIT TYPE / DEFENDING UNIT TYPE	Infantry	Mech	Medium Tank	Tank	Recon	APC	Artillery	Rocket	Anti-Air	Missile	Fighter	Bomber	Battle Copter	Transport Copter	Battleship	Cruiser	Lander	Sub
Infantry	D	D	E	E	E	D	D	D	E	D			E	E				
Mech	C	D	D	C	E	E	E	B	C	B			E	D				
Medium Tank	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A			E	C	E	D	D	E
Tank	B	B	D	D	D	B	B	B	C	B			E	D	E	E	E	E
Recon	D	D	E	E	E	D	D	D	E	E			E	D				
APC																		
Artillery	A	A	D	D	B	B	B	B	C	B					D	C	C	C
Rocket	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					C	A	C	A
Anti-Air	A	A	D	D	C	C	C	C	D	C	C	C	A	A				
Missile											A	A	A	A				
Fighter											C	A	A	A				
Bomber	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Battle Copter	B	B	D	C	C	C	C	C	D	C			C	A	D	C	D	D
Transport Copter																		
Battleship	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Cruiser											C	C	A	A				A
Lander																		
Sub															C	D	A	C

PLAYING MULTI GAME PAK PLAY, 1 GAME PAK PLAY

GBA LINK CABLE

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems: .....One per player

Game Paks – Multi Game Pak play:.....One per player
– 1 Game Pak play: .....One Game Pak

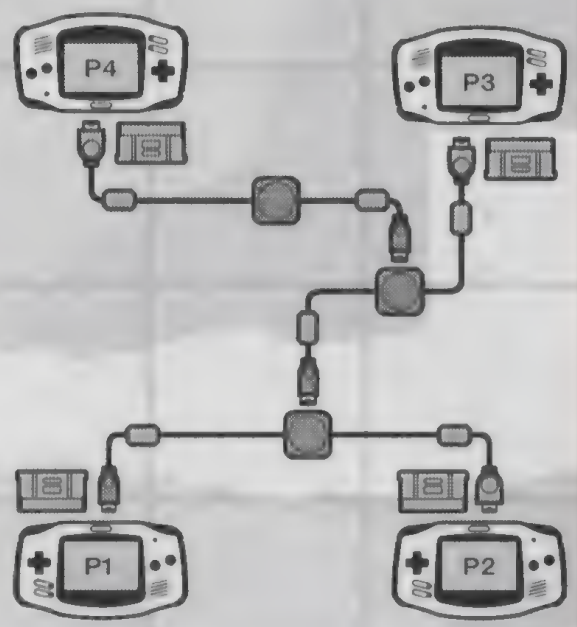
Game Boy Advance Game Link cables: .....Two players: One cable
.....Three players: Two cables
.....Four players: Three cables

Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*



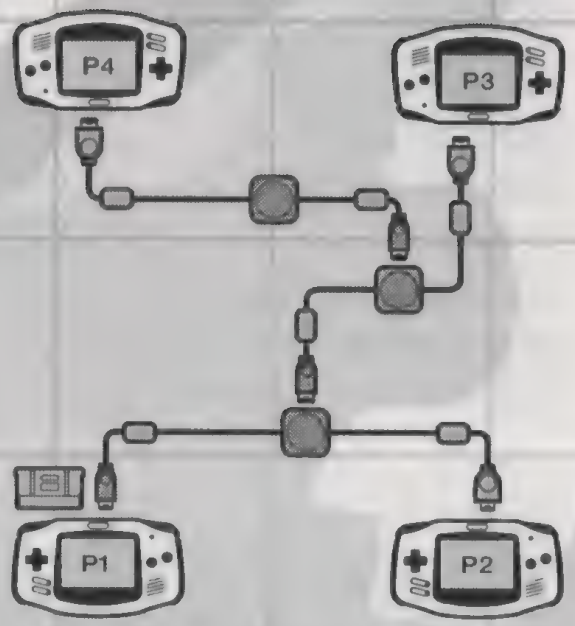
Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

1 Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.*
2. *Connect the Game Link cables.*
3. *Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).*
4. *Turn each system's Power Switch ON.*
5. *Now, follow the instructions for 1 Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*



Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.*
- *When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*
- *When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (1 Game Pak play).*

INHALT

Steuerung 34
Gefechtsvorbereitungen 35
Der Bildschirm 35
So wird gekämpft 36
Das Gefechts-Menü 40
Kriegsnebel 42
Genaueres zur Spielauswahl 42
Wichtige Informationen und Dossiers 52
Multi-Modul-Spiel / Ein-Modul-Spiel 62

STEUERUNG

L-Taste
Bewege den Cursor zu den Einheiten, die auf Order warten.

R-Taste
Rufe INFO über Einheiten und Gelände auf.

+ Steuerkreuz
- Bewege den Cursor.
- Triff eine Auswahl.

A-Knopf
- Bestätige deine Auswahl.
- Rufe das **Gefechts-Menü** auf.
- Blende den Bewegungsradius einer Einheit ein.

START
- Starte das Spiel.
- Blende die **Gesamtkarte** ein.
- Überspringe das Intro.

SELECT
- Rufe das **Gefechts-Menü** auf.
- Formiere die Liste deiner Truppen neu (siehe dazu Kapitel „Das Gefechts-Menü").

B-Knopf
- Widerrufe eine Auswahl.
- Blende die Treffer-Reichweite einer Einheit ein. (Halte den B-Knopf gedrückt, während der Cursor auf die Einheit zeigt.)
- Lass alle Einheiten transparent erscheinen. (Halte den B-Knopf gedrückt, während der Cursor auf ein freies Feld zeigt.)

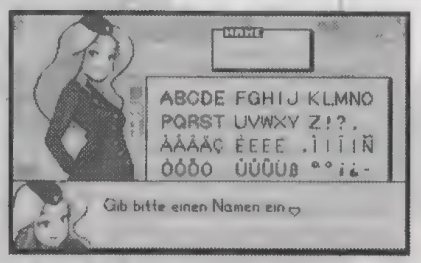
[!] Drücke gleichzeitig den A- und B-Knopf, START und SELECT, um ein Spiel zurückzusetzen.

GEFECHTSVORBEREITUNGEN

Stecke dein **ADVANCE WARS™**-Spielmodul in deinen Game Boy Advance™.

ACHTUNG: Dieses Spiel kann nicht auf einem Game Boy™ oder Game Boy™ Color gespielt werden. Wenn du den Game Boy Advance einschaltest, erscheint das GAME BOY Logo, gefolgt von dem **Sprachauswahl-Bildschirm**. Dort kannst du mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes eine der vier Sprachen auswählen (ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS oder ESPAÑOL). Dann drückst du den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen und schließlich wird das Intro abgespielt. Sobald dies beendet ist oder du den A-Knopf oder START drückst, erscheint der **Titel-Bildschirm**.

EINGABE DES NAMENS



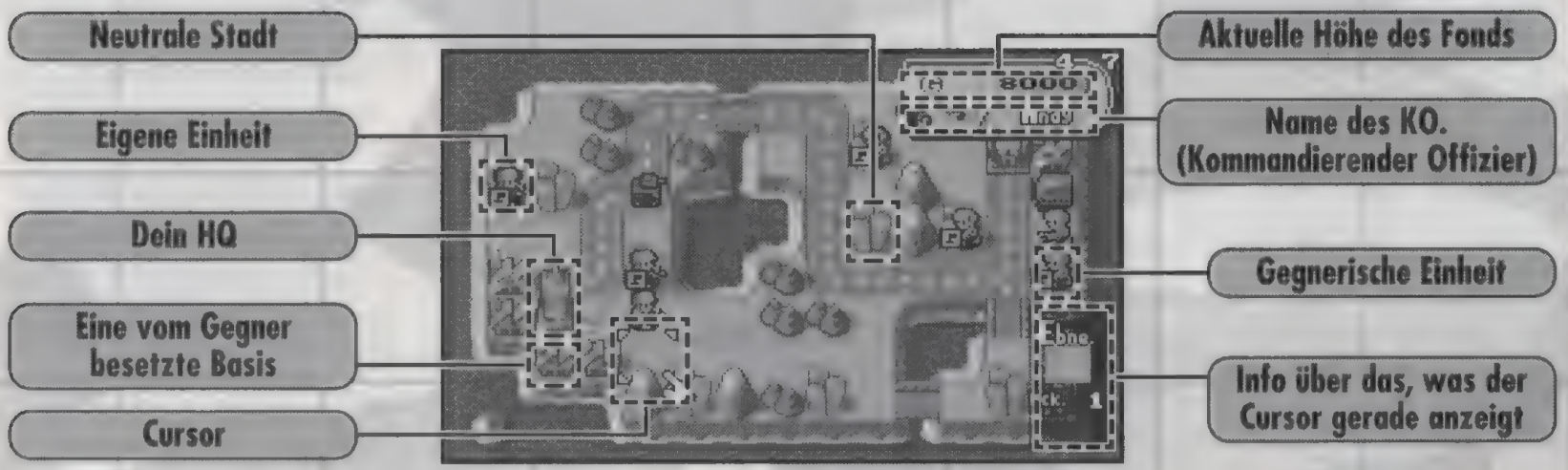
Drücke im **Titel-Bildschirm** den A-Knopf oder START, um zum **Namenseingabe-Bildschirm** zu gelangen. Denke dir irgendeinen Namen aus. Wähle mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes den entsprechenden Buchstaben an und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Eine falsche Eingabe kannst du rückgängig machen, indem du den B-Knopf drückst. Ist der Name vollständig eingegeben, bewegst du den Cursor auf OK und drückst den A-Knopf zur Bestätigung.

! *Sobald du unter diesem Namen einen Spielstand gespeichert hast, erscheint der* ***Namenseingabe-Bildschirm*** *nicht mehr.*

DER BILDSCHIRM

Was du auf dem Bildschirm siehst, ist ein Schlachtfeld, und die orangefarbene Armee steht unter deinem Befehl. Deine Armee besteht aus einzelnen Einheiten, die du wie die Figuren eines Schachspiels einsetzt. Eine intakte Einheit besitzt zehn TP (Trefferpunkte). Das solltest du dir merken.

! *Mit dem Cursor, den du mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes bewegst, wählst du einzelne Einheiten, diverses Gelände und Menüpunkte an.*



SO WIRD GEKÄMPFT

GEFECHTSVERLAUF

In einem Gefecht erteilt der KO. Befehle an seine Truppen im Einsatz und wählt ENDE, sobald alle nötigen Order erteilt wurden, um die Runde zu beenden. Dies tun alle beteiligten KO. Wenn jedes Heer, bzw. dessen Einheiten, seine Befehle erhalten und ausgeführt hat, ist ein Tag vergangen. Auf diese Weise vergehen die Tage, bis eine Armee den Sieg davonträgt.

FONDS UND AUFSTELLUNG

Fonds eines Gefechts

Um Einheiten aufstellen zu können, muss man sie kaufen. Dazu stehen dir FONDS zur Verfügung. Diese erhältst du, indem du neutrale oder gegnerische Bauten besetzt und hältst.* Je mehr Bauten, desto mehr Fonds erhältst du. Fonds, die du nicht gleich verwendest, werden weiter übernommen in die nächste Runde.

** Du kannst nur Städte, Flughäfen, Häfen und Fabrik-Basen besetzen.*

[!] Fonds werden nicht von einer Mission zur nächsten übertragen.

Aufstellung von Einheiten

Zur Aufstellung bzw. Produktion von Truppen musst du den Cursor auf ein entsprechendes Gebäude (Fabrik-Basis, Flughafen oder Hafen) ziehen und den A-Knopf drücken. Im **Aufstellungsmenü** drückst du ↑ oder ↓ auf dem ✚ Steuerkreuz, um eine Einheit auszuwählen, und bestätigst deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

[!] Neue Einheiten können erst am Tag nach ihrer Aufstellung Befehle annehmen und ausführen.

[!] Eine Armee kann aus maximal 50 Einheiten bestehen.

DER MARSCHBEFEHL

Du musst zunächst die Einheit auswählen, die sich in Marsch setzen soll. Ziehe mit dem Cursor auf die jeweilige Einheit und drücke den A-Knopf. Sobald du eine Einheit angewählt hast, wird ihr Bewegungsradius angezeigt. Anschließend setzt du den Cursor auf das Feld, zu dem die Einheit marschieren soll und drückst den A-Knopf, um die Marschroute zu bestätigen, die der rote Pfeil* angibt.

** Der rote Pfeil zeigt die exakte Marschroute einer Einheit an.*

Hat die Truppe ihren Zielort erreicht, wird der WARTEN-Befehl eingeblendet. Die Einheit wird dunkel, sobald du diesen Befehl erteilt hast, was anzeigen soll, dass sie bis zur nächsten Runde keine weiteren Befehle mehr ausführen kann.

! *Auf diese Weise werden alle Truppen in Marsch gesetzt. Zwei unterschiedliche Einheiten (Ausnahme sind Transport-Einheiten) können nicht auf demselben Feld stehen.*

Benzinverbrauch

Einheiten verbrauchen Benzin, sobald sie in Marsch gesetzt sind; Einheiten zur See und zur Luft sogar, wenn sie sich nicht bewegen. Bodentruppen können sich ohne Benzin bzw. Ration nicht mehr fortbewegen, und Einheiten zur See und Luft sinken bzw. stürzen ab.

BESETZEN VON BAUTEN

Setzt du eine MECH-Einheit (Mechanisierte Infanterie) oder eine Einheit der Infanterie auf neutrale oder vom Gegner kontrollierte Gebäude, steht der Besetzen-Befehl (BES.) zur Auswahl. Gib diesen Befehl, damit deine Einheit diese Gebäude sichert.

Einheit, die eine Basis besetzt

Besetzungs-Szene

ATTACKE

Sobald eine Einheit so positioniert ist, dass sie angreifen kann, erscheint der FEUER-Befehl im **Befehlsmenü**. Wählst du diesen Befehl, wird der Cursor zum Fadenkreuz und zielt auf eine gegnerische Einheit in Reichweite. Wähle mit dem ✚ Steuerkreuz eine aus (falls mehrere zur Auswahl stehen) und drücke den A-Knopf – deine Einheit eröffnet das Feuer!

Dir stehen Waffen zum Direkt- oder Fern-Angriff zur Verfügung. Einheiten, die direkt angreifen, ziehen direkt neben, vor oder hinter den Gegner und greifen dann an. Einheiten mit Fernwaffen müssen sich in die richtige Position bringen und können erst in der nächsten Runde feuern. Der Vorteil der Fernwaffen liegt darin, dass der Gegner bei einem Angriff nicht sofort zurückschießen kann. Der gekonnte Einsatz dieser beiden Angriffsarten ist der Schlüssel zum Sieg und der Weg, ein hervorragender KO. zu werden.

[!] *Die einzelnen Fernwaffen haben unterschiedliche Reichweite.*

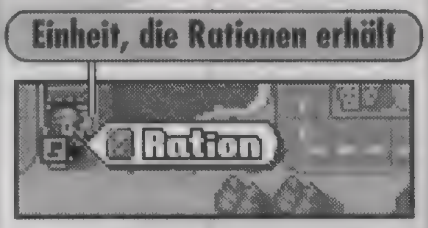
Sinken die TP einer Einheit auf null, verschwindet diese Einheit vom Feld. Das gilt für alle Einheiten im Einsatz.

RATIONEN VERTEILEN

Du kannst deine Truppen auf zwei Arten mit Benzin und Munition versorgen. Alle Einheiten, die in einer alliierten Basis oder neben einem TTP (Truppen-Transport-Panzer) stehen, werden automatisch zu Beginn jeder Runde mit Benzin und Munition versorgt. In einer Basis erhalten die Truppen auch zwei TP pro Runde. Oder du setzt einen TTP neben eine Einheit und erteilst dann den RATION-Befehl im **Befehlsmenü**.

[!] *Jede Einheit kann Rationen erhalten. Hast du mehrere Versorgungseinheiten auf dem Feld, kannst du damit gleichzeitig viele Einheiten auffrischen.*

[!] *Einheiten zur Luft werden in Flughäfen versorgt und Einheiten zur See in Häfen. See-Einheiten können auch am Strand von Lande-Einheiten versorgt werden.*



TRUPPEN EINEN

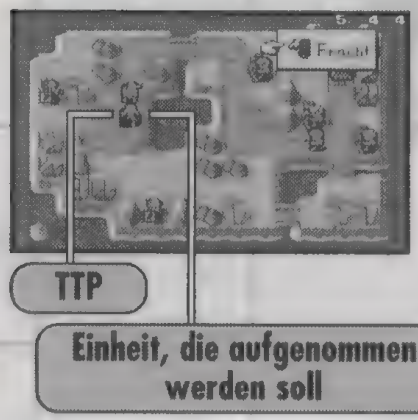
Zwei oder mehr Truppen derselben Art können sich zusammenfügen. Das ist besonders ratsam, wenn deren TP sehr niedrig sind. Ziehe einfach eine Einheit auf das Feld einer anderen und wähle dann den EINEN-Befehl im **Befehlsmenü**. Sobald du den A-Knopf drückst, bestätigst du deine Wahl und die zwei Einheiten bilden eine Einheit. Die TP dieser beiden Truppen werden dabei zusammengezählt.

[!] *Eine völlig intakte Einheit kann sich nicht mit einer anderen zusammenschließen. Und auch wenn die Summe der TP zweier Truppen zehn überschreiten würde, bleibt das Maximum der TP bei zehn.*

FRACHT AUFNEHMEN

Transport-Einheiten* können Truppen aufnehmen und an einen anderen Ort bringen. Setze eine Einheit, die transportiert werden soll, auf das Feld der Transport-Einheit und wähle den FRACHT-Befehl im **Befehlsmenü**. Jede Einheit, die Fracht aufgenommen hat, wird mit einem entsprechenden Symbol versehen. Willst du nachschauen, woraus die Fracht besteht, dann setze den Cursor auf die Transport-Einheit.

** TTPs, Transport-Helis, Lande-Boote und Kreuzer gehören zu solchen Transport-Einheiten.*



! *Welche Einheiten als Fracht aufgenommen werden, hängt von der Art der Transport-Einheit und von dem Gelände ab.*

! *Gerät eine Transport-Einheit unter Beschuss, nimmt die aufgenommene Einheit keinen Schaden, solange der Transporter nicht zerstört wird. Sobald dies allerdings geschieht, ist auch seine Fracht verloren.*

LEEREN EINER TRANSPORT-EINHEIT

Wähle im **Befehlsmenü** den LEEREN-Befehl, um eine als Fracht aufgenommene Einheit zu entladen. Bestimme mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes das Feld, auf dem die Einheit entladen werden soll und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

! *Sind zwei Einheiten als Fracht geladen, drücke ↑ oder ↓ auf dem ✚ Steuerkreuz, um diejenige auszuwählen, die entladen werden soll. Solange das Gelände es zulässt, können zwei aufgenommene Einheiten im selben Zug entladen werden.*

DAS ENDE EINES GEFECHTS

SIEG

Es gibt zwei Möglichkeiten in einem Gefecht zu siegen. Entweder du besetzt das gegnerische HQ oder du schlägst den Gegner in die Flucht. Nur Infanterie und Mech-Einheiten können ein HQ besetzen. Und um den Gegner in die Flucht zu schlagen, musst du all seine Truppen besiegen.

! *Manchmal, abhängig von den Einstellungen und Regeln eines Gefechts, besteht deine Aufgabe einzig darin, Basen zu besetzen.*

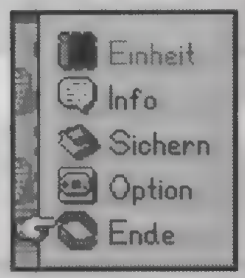
BESIEGT

Verlieren kannst du auf drei Arten. Entweder dein HQ wird besetzt, du wirst in die Flucht geschlagen oder du schwenkst die weiße Flagge. Sind alle deine Einheiten besiegt, heißt das, dass du fliehen musst und du verlierst. Die weiße Flagge bedeutet, dass du aufgibst und im **Optionsmenü** des **Gefechts-Menüs** Kapitulation (KAPITUL.) wählst.

! *Die Situationen und erforderlichen Vorgehensweisen unterscheiden sich in den einzelnen Spielmodi.*

DAS GEFECHTS-MENÜ

Rufe das **Gefechts-Menü** auf, indem du den Cursor auf ein freies Feld setzt und den A-Knopf drückst.



! *Die einzelnen Menüpunkte unterscheiden sich in den verschiedenen Spielmodi.*

EINHEIT

Unter dem Menüpunkt EINHEIT erhältst du wichtige Angaben über deine Truppen im Einsatz. Drücke ← oder →, um die einzelnen Überschriften anzuwählen und ↑ oder ↓, um die einzelnen Einheiten einzusehen. Wenn du SELECT drückst, kehrst du die tabellarische Auflistung deiner Einheiten entsprechend der jeweiligen Überschrift um.

Erklärung zur Informationsliste deiner Einheiten

TYP:	Die Art deiner Einheit.
TP:	Die Anzahl der TP jeder Einheit.
RA. (Ration):	Der Benzinvorrat jeder einzelnen Einheit.
MU. (Munition):	Der Munitionsvorrat der Primärwaffe jeder einzelnen Einheit.

INFO

Wähle INFO und dann STATUS an, um Informationen zu dem aktuellen Gefecht zu erhalten. Mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes suchst du dir einen Menüpunkt aus und bestätigst deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

STATUS

Unter STATUS findest du die Kampf-Info, die Angaben über den Titel des aktuellen Schlachtfeldes, die Anzahl der Tage, die Höhe der Fonds und anderes mehr enthält. Unter EINHEIT erhältst du die Einsatz-Info mit Informationen über die aufgestellten Einheiten und die Zahl der übrigen/besiegten Einheiten.

SITUATION (Nur in der KAMPAGNE)

Im **Kampagne-Modus** werde ich dich über die Situation und erforderlichen Vorgehensweisen aufklären.

REGELN (Nur im KAMPF-MODUS und in der VERBINDUNG)

Unter diesem Punkt kannst du die ausgewählten TEAMS und festgelegten REGELN einsehen. Allerdings ist es hier nicht mehr möglich, Einstellungen zu ändern.

! *Die unterschiedlichen Menüpunkte können unter den einzelnen Spielmodi variieren.*

KO.

Drücke ← oder → auf dem ✚ Steuerkreuz oder die L- und R-Taste, um die Dossiers der KO. einzusehen. Mit ↑ oder ↓ auf dem ✚ Steuerkreuz lassen sich die Dossiers lesen.

SICHERN

Unter diesem Menüpunkt kannst du dein Spiel speichern.

AUFGEPASST! Solltest du das Gerät ausschalten, musst du alles, was nicht gespeichert wurde, nochmals durchexerzieren. Es zahlt sich manchmal aus, gelegentlich zu speichern (Ich habe viel zu erzählen!).

VERGISS NICHT! In diesem Spiel wird nichts automatisch gespeichert. Wie du die Speicher-Option in deine Schlachtpläne einbaust, liegt also völlig an dir!

! *Für jeden Spielmodus steht dir nur ein Speicherplatz zur Verfügung und in der VERBINDUNG kann gar nichts gespeichert werden.*

Löschen aller Daten

Drücke und halte die L-Taste, → und SELECT gedrückt, während du den Game Boy Advance einschaltest. So rufst du den **Bildschirm zum Löschen aller Daten** auf. Drücke → auf dem ✚ Steuerkreuz und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

! *VORSICHT! Gelöschte Daten sind unwiderruflich verloren!*

OPTION

Im **Optionsmenü** kannst du diverse Spieleinstellungen vornehmen. Wähle eine der Optionen aus, indem du ↑ oder ↓ drückst. Drücke den A-Knopf, um Änderungen vorzunehmen.

MUSIK

Du kannst sie AN- oder AUSschalten.

FILM

Hier kannst du die Art der Animation einstellen.

SZENE A: Kampf- und Besetzungsszenen werden gezeigt.
SZENE B: Nur Kampfszenen werden gezeigt.
SZENE C: Nur die eigenen Kampfszenen werden gezeigt.
KEINE: Es werden keine Animationen gezeigt.

ABZUG

Wähle die Einheit, die du abziehen möchtest mit ↑, ↓, ← oder → aus und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

KAPITUL. [Kapitulation]

Wähle hier JA und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfes, um aufzugeben und dich zurückzuziehen.

KAMPF-ENDE

Unter diesem Menüpunkt kehrst du zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Kampfes zum **Spielauswahl-Menü** zurück: Wähle JA und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfes.

! *Die Punkte im **Optionsmenü** und die Spieleinstellungen können in den einzelnen Spielmodi variieren.*

ENDE

Hast du alle nötigen Befehle erteilt, beendest du die Runde, indem du ENDE wählst und den A-Knopf drückst.

KRIEGSNEBEL

In einigen Gebieten wirst du ein Phänomen kennenlernen, das KRIEGSNEBEL genannt wird. Im KRIEGSNEBEL ist die Sicht stark eingeschränkt und deine Einheiten können nur innerhalb ihres Sichtfeldes sehen. Jede Einheit hat ihr eigenes Sichtfeld. Infanterie und Mech-Einheiten können ihr Sichtfeld aber um drei Felder erweitern, indem sie einen Berg erklimmen.

[!] *Für mehr Informationen zum Sichtfeld einzelner Einheiten siehe Kapitel „Wichtige Informationen und Dossiers".*

GENAUERES ZUR SPIELAUSWAHL

KAMPFÜBUNG

In der KAMPFÜBUNG wirst du von mir in der Kriegskunst unterwiesen und erhältst so wichtige Erfahrungspunkte. Wähle im **Spielauswahl-Menü** KAMPFÜBUNG, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Suche dir dort auf dieselbe Weise eine Mission aus.

KAMPF-MODUS

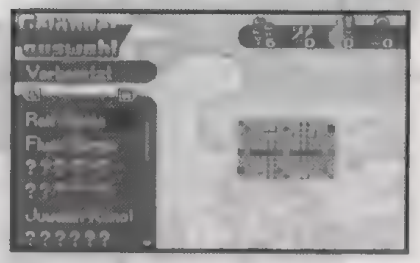
Wähle im **Spielauswahl-Menü** KAMPF-MODUS, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Gefechtsverlauf im KAMPF-MODUS

Um den KAMPF-MODUS spielen zu können, benötigst du nur einen Game Boy Advance und ein **ADVANCE WARS**-Spielmodul.

Spieler 1 gibt als Erster seine Order an die Truppen aus. Sobald er seinen Zug beendet hat, gibt er, oder sie, den Game Boy Advance an Spieler 2. Spieler 2 wiederum gibt das Gerät an Spieler 3 weiter, sobald alle nötigen Befehle erteilt wurden, und Spieler 3 geht auf dieselbe Weise vor, bis Spieler 4 das Gerät wieder an Spieler 1 aushändigt. Auf diese Weise wird so lange gespielt, bis ein Kampf beendet ist.

[!] *Die obige Unterweisung bezieht sich auf ein Gefecht mit vier Spielern. Sollten nur drei Spieler zur Verfügung stehen, übernimmt der Computer die Rolle des vierten Spielers und steuert, sobald er an der Reihe ist, seine Truppen.*



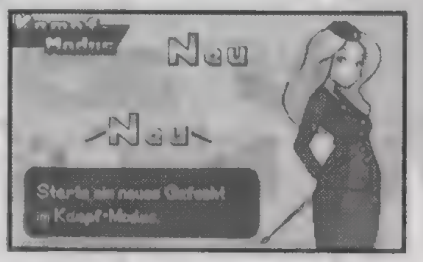
Spielst du zum ersten Mal, kannst du nur NEU anwählen, um ein Spiel zu starten. Sobald du ein Spiel speicherst, erscheint zusätzlich FORTSETZEN.

Zunächst stehen dir vier unterschiedliche Gelände-Arten im KAMPF-MODUS zur Verfügung. Wähle ein Gelände aus, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ← oder → drückst. Anschließend suchst du dir eine Karte aus, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst und schließlich bestätigst du deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Gelände-Arten im KAMPF-MODUS

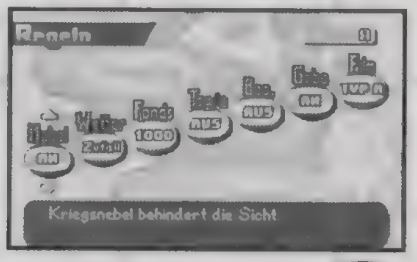
VORBESETZT	In diesen Gebieten ist bereits festgelegt, mit welchen und wie vielen Einheiten du kämpfst. Du kannst keine zusätzlichen Einheiten aufstellen.
3S-GELÄNDE	Hier kämpfen drei Spieler gegeneinander auf Gebieten, die extra dafür konzipiert sind.
4S-GELÄNDE	Kämpfe hier gegen drei weitere Spieler in einem gnadenlosen Gefecht und verfeinere deine Taktik.
KRIEGSGEBIET	Diese Geländekarten sind erst erhältlich, sobald das KRIEGSGEBIET im **Spielauswahl-Menü** geöffnet wurde.

! *Weitere Karten kannst du mit Fonds-Münzen kaufen, die du dir in der KAMPFÜBUNG und der KAMPAGNE verdienen kannst. Mehr Informationen über den Erwerb von zusätzlichen Karten erhältst du im Absatz „Geländepläne".*



Sobald du eine Karte ausgewählt hast, erscheint der **Bildschirm zur KO.-Auswahl**. Hier kannst du die einzelnen KO. auswählen und bestimmen, ob bzw. welcher von dem Computer gesteuert wird. Drücke ← oder → auf dem ✚ Steuerkreuz, um zwischen den Haupt-Optionen zu wählen und ↑ oder ↓, um die einzelnen Unter-Optionen auszuwählen.

! *In Gefechten für drei oder mehr Armeen können mehrere KO. unter derselben Flagge kämpfen und gemeinsam gegen den oder die anderen vorgehen.*



Als Nächstes stellst du die REGELN ein. Wähle die unterschiedlichen Regelpunkte an, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ← oder → drückst und ↑ oder ↓, um die einzelnen Einstellungen anzugeben.

REGELN

NEBEL	Schalte den KRIEGSNEBEL AN oder AUS. Wenn du ihn anschaltest, ist die Sicht stark eingeschränkt.
WETTER	Du hast die Auswahl zwischen SONNE, SCHNEE, REGEN oder ZUFALL. Wählst du ZUFALL, wechselt das Wetter willkürlich während des Kampfes.
FONDS	Bestimme die Höhe des Fonds, pro alliierter Basis. Das hat wiederum Einfluss auf die Arten und Anzahl der Einheiten, die du aufstellen kannst.
TAG/E	Bestimme die Dauer des Kampfes. Ist diese Regel eingeschaltet, siegt die Armee mit den meisten besetzten Basen.
BES. (Besetzen)	Sieger ist hier derjenige, der die meisten Basen während des Gefechts besetzt. Der Kampf endet, sobald die vorgegebene Zahl an Basen besetzt wurde.
GABE	Schalte die KO.-Gabe AN oder AUS. Ist diese Option eingeschaltet, kannst du die spezielle Gabe deines KO. einsetzen. Jeder KO. besitzt seine eigene Gabe.
FILM	Stelle die Art der Animation ein, die du bevorzugst. Es sind dieselben Animationsarten, die im **Optionsmenü** erklärt wurden.

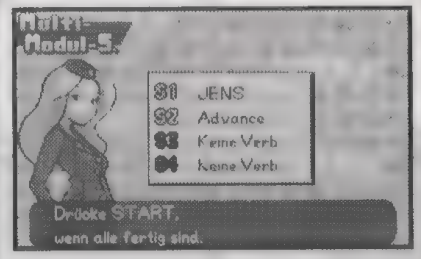
! *Ist das Gefecht einmal begonnen, können keine Änderungen der Spieleinstellungen mehr vorgenommen werden.*

VERBINDUNG

In diesem Spielmodus musst du zwei oder mehr Game Boy Advance-Systeme miteinander verbinden unter Zuhilfenahme der entsprechenden Anzahl an Game Boy Advance Game Link™-Kabeln (separat erhältlich).

! *VERBINDUNG enthält sowohl die Möglichkeit für das Multi-Modul-Spiel als auch für das Ein-Modul-Spiel. Beachte dabei, dass die Anzahl der benötigten Spielmodule von den einzelnen Modi abhängt.*

MULTI-MODUL-S. (2 bis 4 Spieler)



Um ein Multi-Modul-Spiel zu starten, benötigt jeder Spieler je einen Game Boy Advance und ein **ADVANCE WARS**-Spielmodul.

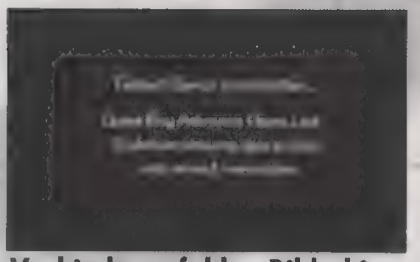
! *Vor Spielstart müssen alle Game Boy Advance-Systeme mit einem Game Boy Advance Game Link-Kabel verbunden werden. Siehe dazu auch Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".*

Drücke im **Spielauswahl-Menü** auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓, um VERBINDUNG anzuwählen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Wähle im folgenden Bildschirm auf dieselbe Weise MULTI-MODUL-S. Ist dies geschehen, erscheint der **Spielereingabe-Bildschirm**. Sobald alle beteiligten Spieler eingegeben sind, muss Spieler 1 START drücken, um die Datenübertragung zu starten.

! *Schalte während der Datenübertragung keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!*

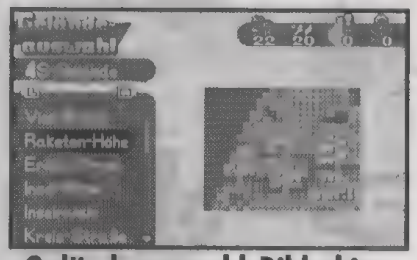
VERBINDUNGSFEHLER

Der **Verbindungsfehler-Bildschirm** erscheint, wenn während der Verbindung ein Fehler unterläuft. Ist dies der Fall, müssen alle angeschlossenen Geräte ausgeschaltet werden und die Kabelverbindungen überprüft werden. Danach kann ein erneuter Versuch unternommen werden.



Verbindungsfehler-Bildschirm

Ist die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen, wird auf dem Bildschirm jedes Spielers der **Geländeauswahl-Bildschirm** eingeblendet. Wähle nun die Gelände-Art mit Hilfe von ← oder → und anschließend das eigentliche Gelände mit Hilfe von ↑ oder ↓.



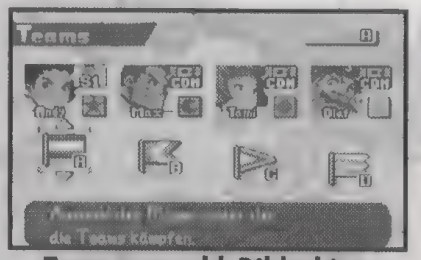
Geländeauswahl-Bildschirm

! *Jeder Spieler hat die Möglichkeit, ein Gelände auszuwählen.*

! *Die zur Verfügung stehenden Karten variieren abhängig von der Spieleranzahl.*

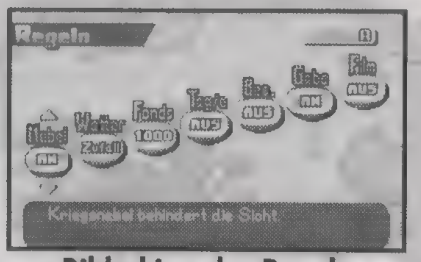
Als Nächstes erscheint der **Teamauswahl-Bildschirm**. Jeder Spieler sucht sich hier mit Hilfe von ↑ und ↓ einen KO. aus.

! *Sind drei oder vier Armeen beteiligt, können TEAMS gebildet werden, indem die Spieler unter derselben Flagge kämpfen.*



Teamauswahl-Bildschirm

Schließlich werden noch die REGELN angegeben. Drücke ← und →, um die einzelnen Regeln anzuwählen, und ↑ und ↓, um die diversen Einstellungen vorzunehmen. Drücke anschließend den A-Knopf, um die Einstellungen zu bestätigen und das Spiel zu starten.



Bildschirm der Regeln

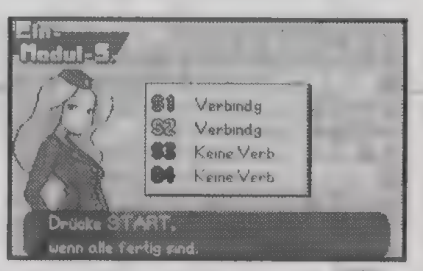
! *Die REGELN sind auf den Bildschirmen aller Spieler eingeblendet.*

! *Sobald das Gefecht begonnen wurde, können die REGELN nicht mehr geändert werden.*

! *In diesem Spielmodus kann der Computer keine Armee steuern.*

EIN-MODUL-S. (2 bis 4 Spieler)

Um ein Ein-Modul-Spiel zu starten, benötigt jeder Spieler einen Game Boy Advance, aber nur ein **ADVANCE WARS**-Spielmodul ist nötig.



! *Vor Spielstart müssen alle Game Boy Advance-Systeme mit Game Boy Advance Game Link-Kabeln verbunden werden. Siehe dazu auch Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".*

Drücke im **Spielauswahl-Menü** auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓, um VERBINDUNG anzuwählen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Wähle im folgenden Bildschirm auf dieselbe Weise EIN-MODUL-S. Ist dies geschehen, erscheint der **Spielereingabe-Bildschirm**. Sobald Spieler 1 die Anzahl der beteiligten Spieler angegeben hat, muss er START drücken.

! *Nur auf dem Bildschirm von Spieler 1 wird der **Spielereingabe-Bildschirm** eingeblendet. Auf den Schirmen der anderen Spieler ist das GAME BOY Logo zu sehen.*

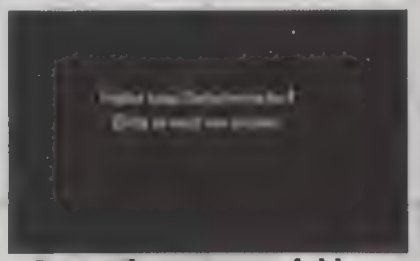
Als Nächstes erscheint auf den Schirmen aller Spieler der **Lade-Bildschirm**. Sobald der Ladevorgang gestartet ist, wird das Wort LADEN eingeblendet.

! *Der Ladevorgang dauert meist ein paar Augenblicke.*

! *Schalte während des Ladevorgangs keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!*

Fehler in der Datenübertragung

Der **Datenübertragungsfehler-Bildschirm** erscheint, sobald während einer Datenübertragung ein Fehler auftritt. Sollte dies geschehen, musst du alle Game Boy Advance-Systeme ausschalten und die Kabel überprüfen. Anschließend kannst du es nochmal versuchen.

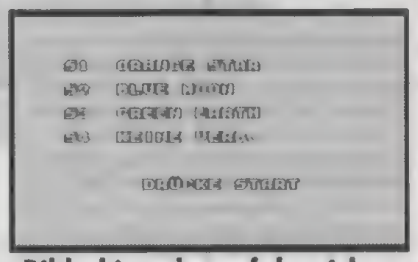


Datenübertragungsfehler-Bildschirm

Ist die Datenübertragung beendet, erscheint die Aufforderung DRÜCKE START auf dem Bildschirm von Spieler 1. Spieler 1 drückt dann START, um das Spiel zu starten.

! *Der Computer bestimmt im Ein-Modul-Spiel selbständig das Gelände und die Regeln. Die Optionen des **Gefechts-Menüs** im Ein-Modul-Spiel unterscheiden sich von denen anderer Modi.*

! *Spiele im Ein-Modul-Spiel können nicht gespeichert werden.*



Bildschirm der erfolgreichen Datenübertragung

KARTENTAUSCH (2 bis 4 Spieler)

Zum KARTENTAUSCH benötigt jeder Teilnehmer einen Game Boy Advance und ein **Advance Wars**-Spielmodul.

! *Vor dem Tausch von Geländekarten musst du alle Systeme mit einem Game Boy Advance Game Link-Kabel verbinden. Siehe dazu auch Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".*

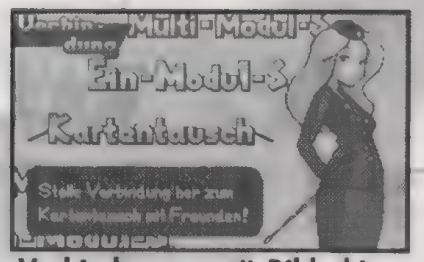
Im **Kartentausch-Modus** kannst du Geländekarten, die am Reissbrett entworfen wurden, verschicken oder erhalten. Derjenige, der eine Karte verschickt, ist der Sender und derjenige, der eine Karte erhält, ist der Empfänger. Der Sender kann Karten an alle verbundenen Spieler senden.

! *Man kann immer nur eine Geländekarte auf einmal verschicken.*

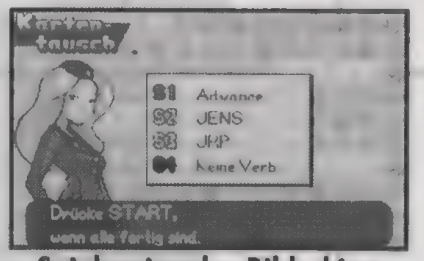
! *Nur bereits gespeicherte Geländekarten können verschickt werden.*

Alle Spieler müssen im **Spielauswahl-Bildschirm** VERBINDUNG wählen, indem sie auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓ und dann den A-Knopf drücken. Anschließend gehen alle Spieler auf dieselbe Weise vor, um KARTENTAUSCH auszuwählen. Es erscheint der **Spieler-Eingabe-Bildschirm** und sobald sich jeder Spieler eingegeben hat, muss Spieler 1 START drücken. Daraufhin beginnt die Datenübertragung.

! *Schalte während der Datenübertragung keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!*



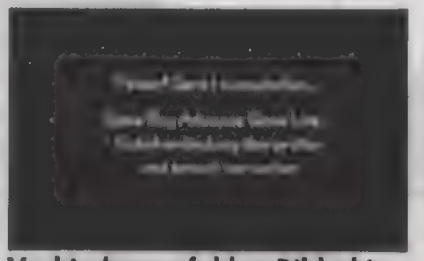
Verbindungsmenü-Bildschirm



Spielereingabe-Bildschirm

Fehler bei der Verbindung

Erscheint der **Verbindungsfehler-Bildschirm**, musst du alle Game Boy Advance-Systeme ausschalten und die Kabel überprüfen. Anschließend kannst du es nochmal versuchen.

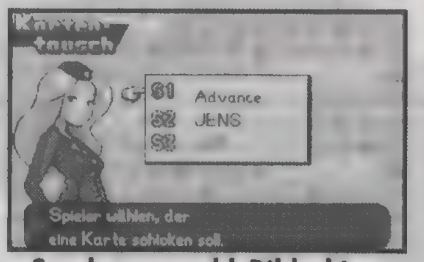

Verbindungssfehler-Bildschirm

Sobald die Datenübertragung abgeschlossen ist, erscheint der **Senderauswahl-Bildschirm** auf den Systemen aller Spieler. Drücke auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓, um den Spieler auszuwählen, der Daten verschicken soll.

! *Alle Spieler müssen denselben Sender auswählen.*

Sender

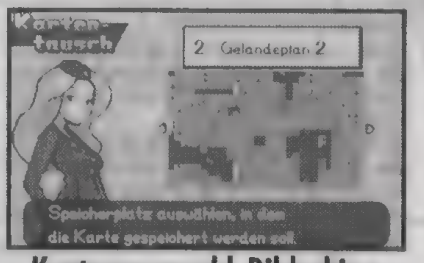
Der **Kartenauswahl-Bildschirm** erscheint auf dem System des Senders. Er wählt eine Geländekarte aus, die er verschicken möchte, indem er auf dem ✚ Steuerkreuz ← und → drückt.



Senderauswahl-Bildschirm

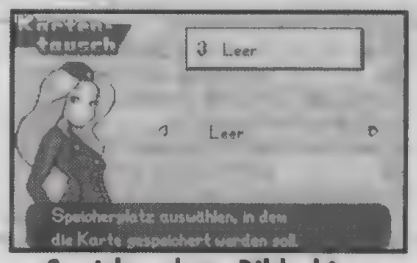
Empfänger

Auf dem System des/der Empfänger/s erscheint nun der **Speicherplatz-Bildschirm**. Der Empfänger drückt auf dem ✚ Steuerkreuz ← oder →, um den Speicherplatz auszuwählen, auf dem die erhaltenen Daten gespeichert werden sollen. Im **Speicherplatz-Bildschirm** können bis zu drei Karten gespeichert werden.



Kartenauswahl-Bildschirm

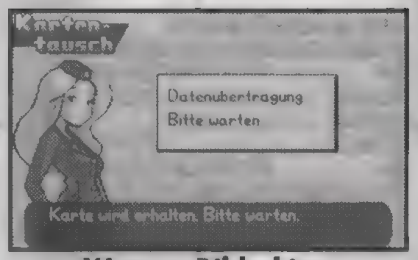
! *Schalte während der Datenübertragung keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!*



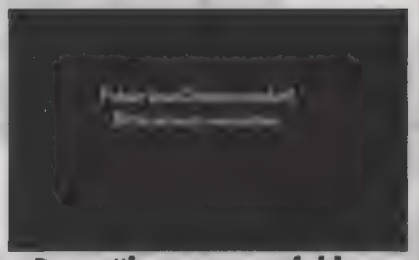
Speicherplatz-Bildschirm

Fehler in der Datenübertragung

Erscheint der **Datenübertragungsfehler-Bildschirm**, musst du alle Game Boy Advance-Systeme ausschalten und die Kabel überprüfen. Anschließend kannst du es nochmal versuchen.

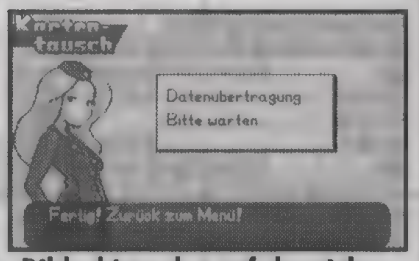


Warten-Bildschirm


Datenübertragungsfehler-Bildschirm

Sender

Sobald die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen ist, erscheint der **Bildschirm der erfolgreichen Datenübertragung** auf dem System des Senders. Danach wird automatisch der **Verbindungsmenü-Bildschirm** eingeblendet.



Bildschirm der erfolgreichen Datenübertragung

Empfänger

Sobald die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen ist, erscheint der **Bildschirm der erfolgreichen Datenübertragung** auf dem System des oder der Empfänger/s. Danach wird automatisch der **Verbindungsmenü-Bildschirm** eingeblendet.

[!] *Die ausgetauschten Karten können im KAMPF-MODUS und im Multi-Modul-Spiel verwendet werden.*

KAMPAGNE

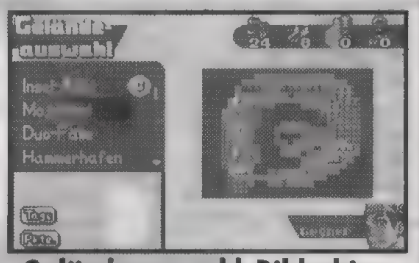
In der KAMPAGNE trittst du im Laufe mehrerer Missionen mit drei KO. der Armee von Orange Star gegen eine Reihe gegnerischer KO. an. Drücke auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ und ↓, um KAMPAGNE auszuwählen und drücke dann den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

[!] *Spielst du zum ersten Mal KAMPAGNE, kannst du dort nur NEU anwählen. Sobald du einen Spielstand in der KAMPAGNE gespeichert hast, kannst du auch FORTSETZEN anwählen.*

KRIEGSGEBIET

Im KRIEGSGEBIET kannst du dein kämpferisches Können und Kalkül verbessern, indem du möglichst viele Punkte machst und hohe Ränge in Einzelgefechten erstreitest. Drücke im **Spielauswahl-Menü** auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ und ↓, um KRIEGSGEBIET auszuwählen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Dann wählst Du im **Geländeauswahl-Bildschirm** ein Gelände aus. Drücke ↑ und ↓ auf

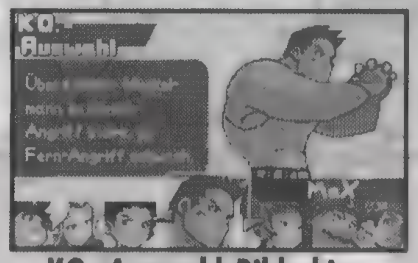


Geländeauswahl-Bildschirm

dem ✚ Steuerkreuz und bestätige Deine Wahl durch Drücken des A-Knopfes.

! *Eine Reihe von Fragezeichen (???) im **Gelände-auswahl-Bildschirm** kennzeichnet Gelände, das du im **Geländepläne-Modus** kaufen kannst.*

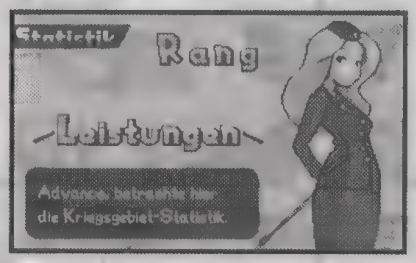
Drücke auf dem ✚ Steuerkreuz ← und →, um einen KO. im **KO.-Auswahl-Bildschirm** auszuwählen. Drücke anschließend den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen und das Spiel zu starten.



KO.-Auswahl-Bildschirm

STATISTIK

Wähle STATISTIK im **Spielauswahl-Menü**, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ und ↓ drückst und mit dem A-Knopf bestätigst, um deinen Punktestand und deine Spiel-Erfolge zu betrachten. Du kannst entweder deinen RANG oder deine LEISTUNGEN betrachten, indem du auf dieselbe Weise vorgehst, wie oben beschrieben. Unter RANG erhältst du Informationen über deine Erfolge in der KAMPAGNE und unter LEISTUNGEN werden die besten fünf Ergebnisse auf einzelnen Geländekarten im KRIEGSGEBIET angezeigt.



GELÄNDEPLÄNE

Gib deine hart verdienten Fonds-Münzen dort aus, wo du GELÄNDEPLÄNE erwerben kannst. Fonds-Münzen kannst du in der KAMPAGNE und im KRIEGSGEBIET sammeln. Der Besitzer der GELÄNDEPLÄNE ist ein gut fundierter und freundlicher Geselle namens Hachi. Er weiß so gut wie alles über **ADVANCE WARS** und teilt dir manches Mal recht Wissenswertes mit. Deshalb rate ich dir, ihn häufiger zu besuchen und dich mit ihm zu unterhalten. Außer der GELÄNDEPLÄNE kannst du übrigens auch KO. anwerben. Wähle im **Spielauswahl-Menü** GELÄNDEPLÄNE an, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ und ↓ drückst und mit dem A-Knopf bestätigst. Drücke auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ und ↓, um eines der Angebote auszuwählen und drücke den A-Knopf, um es zu erwerben.

! *Es steht außer Frage, dass du genügend Fonds-Münzen besitzen musst, um etwas einkaufen zu können.*

AM REIßBRETT

Möchtest du deine eigenen Schlachtfelder entwerfen, ist dies der richtige Modus für dich. Auf den selbst entworfenen Geländekarten kannst du im KAMPF-MODUS und im Multi-Modul-Spiel kämpfen. Diese Karten kannst du aber auch mit deinen Freunden im KARTENTAUSCH austauschen. Wähle im **Spielauswahl-Menü** AM REISSBRETT aus mit ↑ und ↓ und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Das Entwerfen eigener Schlachtfelder

AM REISSBRETT, bzw. innerhalb dieses Modus, rufst du mit Hilfe der L- und R-Taste das **Einheit-** bzw. **Gelände-Menü** auf. Betrachte die einzelnen Items jedes Menüs, indem du ← und → drückst, und setze das Item deiner Wahl auf die Karte, indem du den A-Knopf drückst. Innerhalb des Menüs für Einheiten und Basen, kannst du deren Farbe bestimmen, indem du ↑ und ↓ drückst.

Die Menüs AM REISSBRETT

Das Gelände-Menü

Dieses Menü enthält HQ, Stadt, alle Sorten von Basen, Straße, Wald, Fluss und andere Geländearten.

Das Einheit-Menü

Hier stehen dir zur Auswahl: Infanterie, Mech-Einheit, Panzer, Raketenwerfer und andere Bodentruppen, sowie Flug-Einheiten wie Bomber und Kampf-Heli oder auch See-Einheiten wie Schlachtschiff, Kreuzer, Lande-Boot und mehr.

Die Steuerung AM REIßBRETT

L-Taste: Rufe das **Einheit-Menü** auf.

R-Taste: Rufe das **Gelände-Menü** auf.

✚ Steuerkreuz:
Auf dem Reißbrett-Bildschirm:
Bewege den Cursor.
In den Menüs:
Drücke ← und →, um Menü-Items auszuwählen.
Drücke ↑ und ↓, um die Farbe der Truppen, HQ und Basen zu bestimmen.

A-Knopf: Setze das ausgewählte Item auf die Karte.

B-Knopf: Wähle eine Einheit oder Geländeart auf dem **Reißbrett-Bildschirm** aus, die vom Cursor angezeigt wird.

SELECT: Rufe das **Reißbrett-Menü** auf.

START: Blende die Gesamtübersicht ein.

! *Gelände, das du bereits auf die Karte gesetzt hast, kann nicht wieder beseitigt werden, aber es kann durch anderes Gelände ersetzt werden. Wähle ein anderes Gelände, platziere den Cursor auf das zu ersetzende Gelände und drücke den A-Knopf.*

! *Einheiten, die bereits aufgestellt wurden, kannst du abziehen, indem du den Cursor auf die abzuziehende Einheit setzt, ABZUG auswählst im **Einheit-Menü** und den A-Knopf drückst.*

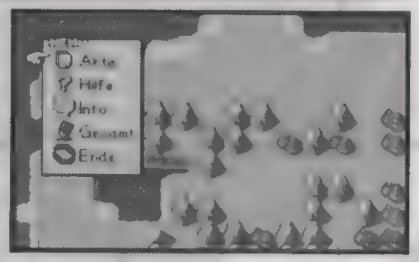
Die Regeln für das Entwerfen von Geländekarten

Um auf einer selbst entworfenen Karte kämpfen zu können, müssen bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Es müssen mindestens zwei unterschiedliche HQ aufgestellt sein und jede aufgestellte Armee muss über mindestens eine Einheit oder eine Basis zum Aufstellen von Einheiten verfügen.

! *Sobald auf deiner Karte gekämpft werden kann, erscheint die Meldung UND LOS! auf deinem Bildschirm.*

Die einzelnen Menü-Fenster

Rufe das **Reißbrett-Menü** auf, indem du SELECT drückst. Drücke dort ↑ und ↓, um einen der Menüpunkte auszuwählen, und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.



Drücke innerhalb des **Akte-Menüs** ↑ und ↓, um einen der drei Menüpunkte auszuwählen, und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Wähle diesen Punkt aus, um eine bereits gespeicherte Karte wieder aufzurufen. Drücke ↑ und ↓, um eine Geländekarte auszuwählen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Wähle diesen Punkt, um eine entworfene Karte zu speichern. Suche dir mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes einen Speicherplatz aus und drücke dann den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

Willst du deine Karte betiteln, wähle diesen Menüpunkt aus. Hast du ihn angewählt, wird der Namenseingabe-Bildschirm eingeblendet.

HILFE	Unter HILFE erhältst du Angaben zur Steuerung und zu Spielbedingungen AM REISSBRETT.
INFO	Wähle INFO, um Informationen über die aktuelle Anzahl an bereits aufgestellten Städten und Basen zu erhalten.
GESAMT	Wählst du GESAMT, wird das gesamte Gelände Seegebiet, Ebene, Gebirge oder Waldgebiet. **Oder der Zufall bestimmt die Zusammenstellung des Geländes, bzw. der Computer.**
ENDE	Wenn du zum **Spielauswahl-Menü** zurückkehren möchtest, dann wähle ENDE.

WICHTIGE INFORMATIONEN UND DOSSIERS

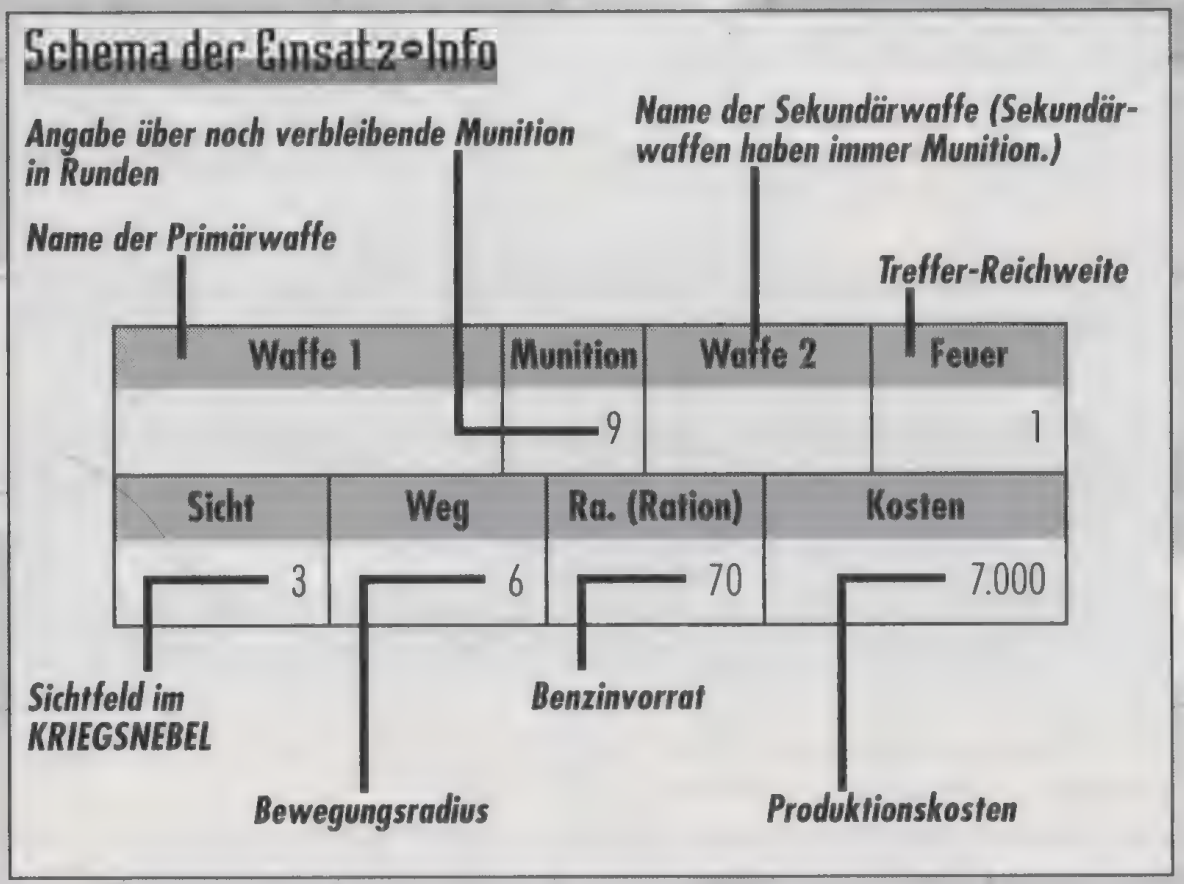
EINSATZ-INFO

Jede einzelne Einheit in **ADVANCE WARS** hat ihre eigenen Eigenschaften. Mit dem Wissen über die Stärken und Schwächen aller Einheiten kannst du deine Kampfstrategien perfektionieren.

! *Einheiten, die über zwei Waffen verfügen, setzen eigenständig jeweils die Waffe gegen eine gegnerische Einheit ein, die dem Typ entspricht.*

! *Manche Einheiten sind unbewaffnet.*

Schema der Einsatz-Info



Wird eine Einheit zerstört, die mit einem ★ gekennzeichnet ist, ist auch ihre Fracht verloren.

Bodentruppen

Infanterie (INFANTRIE.)

Billigste Einheit. Kann neue Basen besetzen, hat aber geringe Feuerkraft.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Maschinen-gewehr (MG)	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	3	99	1.000

Mechanisierte Infanterie (MECH.)

Setzt Bazookas gegen Fahrzeuge ein. Stark gegen Jagdpanzer und kann auch Basen besetzen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Bazooka	3	MG	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	2	70	3.000

SPÄHER

Nur stark gegen Infanterie. Verfügt über ein großes Sichtfeld.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	MG	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
5	8	80	4.000

Jagdpanzer (JGDPZ.)

Ein kleiner, preiswerter Panzer. Sein hoher Bewegungsradius ist von großem Vorteil im Einsatz.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Haubitze	9	MG	1

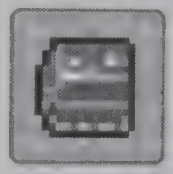
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
3	6	70	7.000

Kampfpanzer (K-PZ.)

Besitzt die größten Offensiv- und Defensiv-Werte gegenüber Bodentruppen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Haubitze	8	MG	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	5	50	16.000



Truppentransportpanzer (TTP) ★

Kann Infanterie und Mech-Einheiten transportieren. Versorgt andere Einheiten auch mit Muni. und Benzin. Ist unbewaffnet.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Keine	Keine

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	6	70	5.000

ARTILLERIE

Eine preiswerte Einheit des Fern-Angriffs. Feuert auf Gegner aus der Distanz.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Kanone	9	Keine	2–3

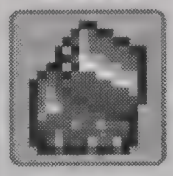
Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	5	50	6.000

FLAK

Eine Spezialeinheit, die stark gegen Infanterie und Mech- und Flug-Einheiten ist. Panzern ist sie allerdings völlig unterlegen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Vulkan-Waffe	9	Keine	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	6	60	8.000



Raketenwerfer (RKTNWRF.)

Eine starke Einheit, die sowohl auf Bodentruppen als auch auf See-Einheiten feuert; und zwar aus der Distanz.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Raketen	6	Keine	3–5

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	5	50	15.000

MISSILES

Richtet verheerenden Schaden bei Flug-Einheiten an. Verfügt über sehr großes Sichtfeld im KRIEGSNEBEL.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles (am Boden abgeschossen)	6	Keine	3–5

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
5	4	50	12.000

Flug-Einheiten

JÄGER

Beherrscht die Lüfte und richtet erheblichen Schaden bei anderen Flug-Einheiten an.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles	9	Keine	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	9	99	20.000

BOMBER

Richtet sowohl bei Bodentruppen als auch bei See-Einheiten großen Schaden an.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Bomben	9	Keine	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	7	99	22.000

Kampf-Heli (K-HELI)

Feuert auf viele unterschiedliche Einheiten, was ihn leicht einsetzbar und deshalb unverzichtbar macht.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles (aus der Luft abgeschossen)	6	MG	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
3	6	99	9.000

Transport-Heli (T-HELI) ★

Kann sowohl Infanterie als auch Mech-Einheiten transportieren, ist aber unbewaffnet.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Keine	Keine

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	6	99	5.000

See-Einheiten

Schlachtschiff (SCHLFF.)

Verfügt über große Treffer-Reichweite. Seine Kanonen richten bei anderen See-Einheiten großen Schaden an.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Kanone	9	Keine	2–6

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	5	99	28.000

Lande-Boot (L-BOOT) ★

Kann bis zu zwei Bodentruppen aufnehmen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Keine	Keine

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	6	99	12.000

KREUZER ★

Kann großen Schaden bei U-Booten und Flug-Einheiten anrichten und bis zu zwei Hubschrauber transportieren.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles (auf See abgeschossen)	9	Flak-Gewehr	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
3	6	99	18.000

U-BOOT

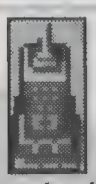
Auf Tauchgang kann ein U-Boot nur von einem Kreuzer beschossen werden, wenn es durch Kollision gefunden wurde.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Torpedo	6	Keine	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
5	5	60	20.000

GELÄNDE-INFO

Das Gelände hat großen Einfluss auf Truppenbewegungen und bietet zusätzlich Deckung, weshalb es ein wichtiger Faktor beim Aushecken eines optimalen Schlachtplans ist.



Hauptquartier (HQ)

Jede beteiligte Armee verfügt über ein HQ, als zentrale Basis, von der aus operiert wird. In einem HQ werden Bodentruppen mit Munition und Benzin versorgt, TP werden aufgefrischt und es bietet äußerst große Deckung für Bodentruppen. Der Sieg ist dein, wenn es dir gelingt, das gegnerische HQ einzunehmen.

BASIS

In Fabrik-Basen werden alle Sorten von Bodentruppen produziert. Sie versorgen Bodentruppen mit Munition und Benzin, frischen TP auf und bieten zusätzlich recht große Deckung.

Flughafen (FLGHF.)

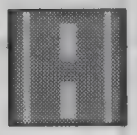
Hier können Flug-Einheiten produziert werden und diese Einheiten werden mit Munition und Benzin versorgt, TP werden aufgefrischt. Flughäfen gewähren außerdem hohe Deckungsmöglichkeiten.

Hafen (HFN.)

In Häfen werden Einheiten zur See produziert und sie versorgen diese Einheiten mit Munition und Benzin und frischen TP auf. Häfen stellen außerdem einen sicheren Hort für See-Einheiten dar auf Grund ihrer enorm hohen Deckungsmöglichkeiten.

Stadt (STDT.)

Städte können neutral, alliiert oder vom Gegner besetzt sein. Infanterie und Mech-Einheiten können Städte besetzen. Auf diese Weise alliierte Städte können Bodentruppen mit Munition und Benzin versorgen und deren TP auffrischen.



Straße (STR.)

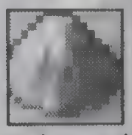
Straßen bieten den Truppen die Möglichkeit, ungehindert voranzukommen, doch von weiterem Nutzen sind die nicht.

Ebene (EBNE.)

In ADVANCE WARS kommt die Ebene als gängigstes Gelände vor. Sie bietet nur wenig Deckung, doch das Vorankommen ist recht leicht.

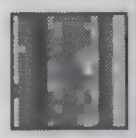
WALD

Im KRIEGSNEBEL bietet der Wald gute Versteckmöglichkeiten. Nur Einheiten im nächster Nähe oder Flug-Einheiten können dort versteckte Einheiten ausmachen. Außerdem bietet der Wald recht hohe Deckung.



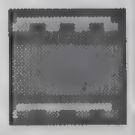
BERG

Nur Infanterie, Mech- und Flug-Einheiten können Berge überwinden. Im Kriegsnebel können Mech- und Infanterie-Einheiten ihr Sichtfeld um drei Felder vergrößern, wenn sie einen Berg erklimmen. Außerdem bieten Berge große Deckung.



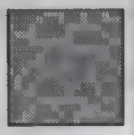
FLUSS

Viele Flüsse durchziehen die Gebiete in ADVANCE WARS. Nur Infanterie, Mech- und Flug-Einheiten können diese überwinden. Flüsse bieten keine Deckung.



Brücke (BRCK.)

Brücken erlauben es den Bodentruppen, Wasser zu überqueren, doch von weiterem Nutzen sind sie nicht.

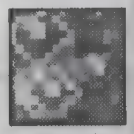


SEE

Die See kann nur von See- und Flug-Einheiten überwunden werden. Sie bietet absolut keine Deckung.

Strand (STRD.)

Lande-Boote können am Strand Truppen ein- und ausladen. Fast jede Einheit kann sich am Strand fortbewegen, doch er bietet keine Deckung.



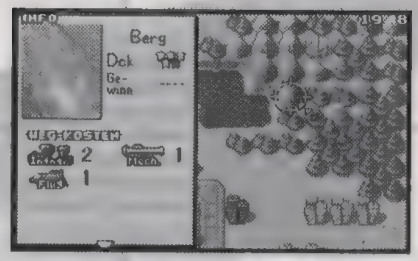
RIFF

Einheiten, die sich im KRIEGSNEBEL in Riffen verstecken, können nur von Flug-Einheiten gesichtet werden oder von anderen Einheiten im direkten Kontakt. Abgesehen davon haben Riffe keine großen Vorteile.

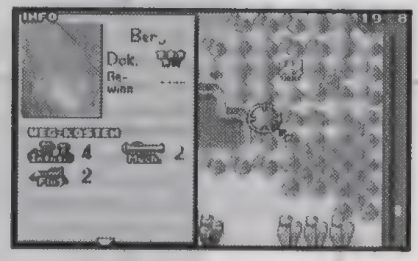
Auch das WETTER kann sich durchaus ändern. Abhängig vom jeweiligen Schlachtfeld bzw. Modus kann es manchmal regnen oder schneien. Das Wetter nimmt Einfluss auf die Truppenbewegung, indem es den Bewegungsradius einer Einheit einschränkt.

Um detaillierte Auskunft über unterschiedliches Gelände zu erhalten, setze den Cursor auf das entsprechende Gelände und drücke die R-Taste. Dies ist äußerst nützlich und hilfreich beim Auskundschaften einer Karte und Erstellen eines sinnvollen Schlachtplans.

Bericht über Berg-Gelände unter normalen Umständen



Bericht über Berg-Gelände im Schnee



KO.-DOSSIERS

Die folgenden Dossiers liefern eine kurze Beschreibung jedes einzelnen KO. der verschiedenen Armeen in **ADVANCE WARS**. Diese Kurzberichte enthalten nur wenig Information, weshalb ich dringendst rate, durch eingehende Auseinandersetzung mit dem Spiel mehr über die KO. in Erfahrung zu bringen. Jeder KO. verfügt über eine ganz persönliche, einzigartige Gabe, die angewandt werden kann, sobald die Leiste eines KO. voll ist. Diese Leiste lädt sich automatisch während eines Gefechts auf.

ORANGE STAR

ANDY

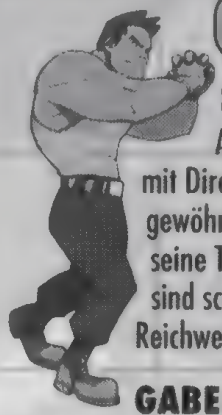
STIL

Andys Talente sind recht ausgewogen. Er hat keine wirklichen Schwächen.

GABE: SUPER-TUNING

Stellt 2 TP bei allen beschädigten Truppen von Andy wieder her.

MAX



STIL

Alle seine Bodentruppen mit Direktwaffen besitzen außergewöhnliche Feuerkraft. Doch seine Truppen des Fern-Angriffs sind schwach und ihre Treffer-Reichweite ist klein.

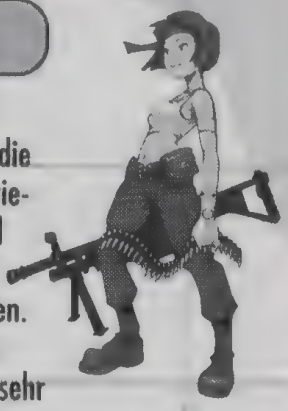
GABE: MAXIMUM

Stärkt alle seine Einheiten des Direkt-Angriffs.

TAMI

STIL

Tami ist Spezialistin für die Infanterie. Ihre Infanterie- und Mech-Einheiten sind Experten im Besetzen und Sichern neuer Bauten. Ihre Transport-Einheiten haben außerdem einen sehr großen Bewegungsradius.



GABE: DOPPEL-DISTANZ

Der sowieso bereits große Bewegungsradius aller Infanterie- und Mech-Einheiten von Tami wird sogar noch erhöht.

Blue Moon

KID

STIL

Kid ist ein Meister des Fern-Angriffs. Seine Einheiten, die Fernwaffen einsetzen haben eine sehr hohe Treffer-Reichweite. Allerdings haben alle anderen Truppen relativ geringe Feuerkraft.

GABE: SCHARFSCHUSS

Erhöht sowohl die Treffer-Reichweite als auch die Feuerkraft von Kids formidablen Fernwaffen.

OLAF

STIL

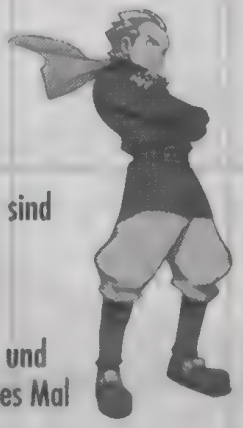
Olaf liebt die Kälte und Schnee hat nicht den geringsten Einfluss auf seine Truppen. Regen dagegen schränkt ihren Bewegungsradius sehr ein.

GABE: SCHNEESTURM

Ruft Schnee herbei, der natürlich auf alle Truppen, bis auf seine eigenen, Einfluss hat.

Green Earth

EAGLE



STIL

Eagle ist der Meister der Lüfte und seine Flug-Einheiten sind äußerst stark. Im Gegensatz dazu sind seine Einheiten zur See recht schwach.

GABE: BLITZSCHLAG

Alle Truppen von Eagle, außer seiner Infanterie- und Mech-Einheiten, können im selben Zug ein zweites Mal angreifen.

DRAKE

STIL

Drake beherrscht die See. Seine Einheiten zur See sind nahezu unübertroffen stark. Sein Schwachpunkt besteht in seinen Flug-Einheiten – seine Helis und Flugzeuge sind nicht gerade ansehnlich.

GABE: TSUNAMI

Eine riesige Welle wächst empor, bricht über allen gegnerischen Truppen zusammen und fügt ihnen einigen Schaden zu.

Yellow Comet

KANBEI

STIL

Kanbei verfügt über eine überaus starke Armee mit hohen Offensiv- und Defensiv-Werten. Die Kosten zur Produktion dieser Truppen sind allerdings auch nicht von schlechten Eltern.

GABE: MORAL-MOBIL

Kanbeis Truppen sind doppelt motiviert und ihre Angriffswerte erhöhen sich entsprechend.

SONJA

STIL

Die unübertroffenen Fähigkeiten Sonjas in der Aufklärung verschaffen ihren Truppen ein besonders großes Sichtfeld im KRIEGSNEBEL. Außerdem können sie ihre TP vor dem Gegner verbergen. Sonja wird aber leider ständig vom Pech verfolgt.

GABE: WEITSICHT

Das Sichtfeld aller Truppen Sonjas wird erhöht und sogar gegnerische Einheiten, die sich im Wald oder Riff verstecken, werden auch entdeckt.

KRIEGSTERMINOLOGIE

Es folgt ein Auflistung einiger Begriffe, die in **ADVANCE WARS** verwendet werden. Alle Begriffe sind alphabetisch geordnet.

Basen

Städte, Häfen, Flughäfen, Fabrik-Basen und HQs sind Bauten, die besetzt werden können. Das Einnehmen und Sichern solcher Bauten ist essentiell für die erfolgreiche Durchführung einer Mission.

Befehle

Ein Befehl ist eine Order an eine Einheit im Einsatz. Solche Order wären: FEUER, WARTEN, BES. (Besetzen), usw.

Bodentruppen

Zu den Bodentruppen in **ADVANCE WARS** gehören: Infanterie, Mech-Einheiten, Späher, Panzer, TTPs, Artillerie, Raketenwerfer, Flak-Einheiten und Missiles. All diese Truppen können nur in Fabrik-Basen produziert werden.

Einheiten

Eine Einheit ist eine Gruppe bewaffneter Soldaten oder aufgerüsteter Vehikel, die im Kampf eingesetzt werden.

Fern-Angriff

Einheiten mit einer Treffer-Reichweite von zwei oder mehr Feldern können den Gegner aus der Distanz angreifen und auf diese Weise einen sofortigen Gegenangriff vermeiden.

Flug-Einheiten

Jäger, Bomber, Kampf-Helis und Transport-Helis gehören zu den so genannten Flug-Einheiten in **ADVANCE WARS**. Sie können nur in Flughäfen produziert werden.

Hinterhalt

Hinterhalt bedeutet, dass eine Einheit überraschend auf einen unsichtbaren oder versteckten Gegner trifft und dann bis zur nächsten Runde warten muss, um neue Order zu erhalten. Ein Hinterhalt kann nur im KRIEGSNEBEL vonstatten gehen oder wenn man unvermutet auf ein U-Boot auf Tauchgang stößt.

Kampf-Karten-Mappe

Die Mappe für Kampf-Karten bietet die Möglichkeit, Kampf-Karten zu erwerben und aufzubewahren und weitere Kampf-Karten für zwei Spieler zu sammeln.

Neutrale Städte

Neutrale Städte sind grau und man findet sie auf fast jeder Karte in **ADVANCE WARS**. Infanterie- und Mech-Einheiten können solche Städte besetzen und so zu alliierten Basen machen.

See-Einheiten

Schlachtschiff, Kreuzer, Lande-Boot und U-Boot gehören in **ADVANCE WARS** zu den so genannten See-Einheiten. Diese Einheiten können nur in Häfen produziert werden.

Sonderkarten-Mappe

Mappen enthalten zusätzliche Geländekarten oder zusätzliche Spiele. Die Sonderkarten-Mappe wartet mit einem kompletten Satz an neuen, spielbaren Karten auf.

Weg-Kosten

Die Weg-Kosten bezeichnen den Prozentsatz des Bewegungsradius einer Einheit, die ein entsprechendes Gelände erfordert.

TABELLE DER WEG-KOSTEN

Diese Liste gibt den Bewegungsradius einer Einheit auf entsprechendem Gelände an.

Die Weg-Kosten können auch vom Wetter beeinflusst werden. Die unten aufgeführte Tabelle gibt Weg-Kosten bei Sonnenschein an.

EINHEIT / GELÄNDE	Ebene	Fluss	Berg	Wald	Straße	Stadt	See	HQ	Flughafen	Hafen	Brücke	Strand	Basis	Riff
Infanterie	1	2	2	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Mech-Einheit	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Kampf-Panzer	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Jagdpanzer	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Späher	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
TTP	1			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Artillerie	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Raketenwerfer	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Flak	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Missiles	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Jäger	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bomber	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Kampf-Heli	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Transport-Heli	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Schlachtschiff							1			1				2
Kreuzer							1			1				2
Lande-Boot							1			1		1		2
U-Boot							1			1				2

SCHADENSMELDUNG

Der Schaden, den eine Einheit anrichten kann, hängt von der Art der Einheit ab, die angegriffen wird. Die unten aufgeführte Tabelle gibt die Höhe des Schadens an, die eine Einheit anrichten kann unter Verwendung der Stufen A bis E. A kennzeichnet den größten Schaden und E den geringsten.

Angreifende Einheit / Angegriffene Einheit	Infanterie	Mech-Einheit	Kampf-Panzer	Jagdpanzer	Späher	TTP	Artillerie	Raketenwerfer	Flak-Einheit	Missiles	Jäger	Bomber	Kampf-Heli	Transport-Heli	Schlachtschiff	Kreuzer	Lande-Boot	U-Boot
Infanterie	D	D	E	E	E	D	D	D	E	D			E	E				
Mech-Einheit	C	D	D	C	D	D	D	B	C	B			E	D				
Kampf-Panzer	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A			E	C	E	D	D	E
Jagdpanzer	B	B	D	D	B	B	B	B	C	B			E	D	E	E	E	E
Späher	D	D	E	E	E	D	D	D	E	E			E	D				
TTP																		
Artillerie	A	A	D	D	D	B	D	D	C	B					D	C	C	C
Raketenwerfer	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					C	A	C	A
Flak	A	A	D	D	C	C	C	C	D	C	C	C	A	A				
Missiles											A	A	A	A				
Jäger											C	A	A	A				
Bomber	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Kampf-Heli	B	B	D	C	C	C	C	C	D	C			C	A	D	C	D	D
Transport-Heli																		
Schlachtschiff	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Kreuzer											C	C	A	A				A
Lande-Boot																		
U-Boot															C	D	A	C

MULTI-MODUL-SPIEL / EIN-MODUL-SPIEL

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... Eines pro Spieler

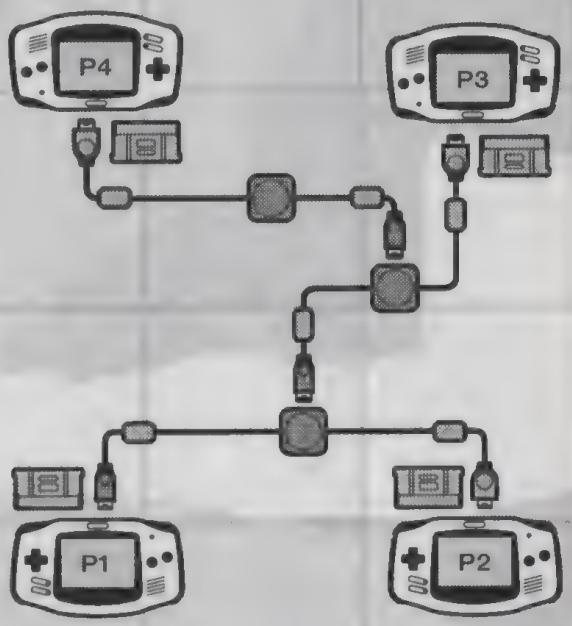
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: ..... Ein Modul pro Spieler
– Ein-Modul-Spiel: ..... Ein Modul insgesamt

Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... Zwei Spieler – Ein Kabel
..... Drei Spieler – Zwei Kabel
..... Vier Spieler – Drei Kabel

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

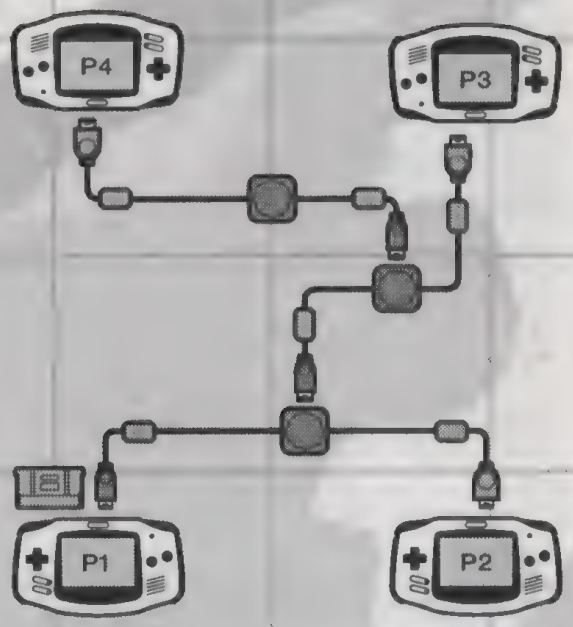
- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance von Spieler 1.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.*

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*
- *Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*
- *Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance von Spieler 1 eingesteckt ist.*

TABLE DES MATIERES

Manipulations 64
Se préparer au combat 65
Ecran de jeu 65
Règles de combat 66
Menu Carte 70
Brouillard de guerre 72
Choix du mode 72
Fiche Info 82
Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche 92

MANIPULATIONS

Bouton L

Placer le curseur directement sur les unités qui n'ont pas encore agi.

Bouton R

Afficher la Fiche INFO des unités et du terrain.

Manette +

- Déplacer le curseur
- Effectuer les sélections dans les menus

Bouton A

- Confirmer les sélections
- Afficher le **Menu Carte**
- Afficher la portée de déplacement

START

- Démarrer le jeu
- Afficher la **Carte Générale**
- Passer la cinématique d'introduction

SELECT

- Afficher le **Menu Carte**
- Réorganiser l'affichage des troupes (voir chapitre "Menu Carte")

Bouton B

- Annuler les sélections
- Afficher les portées d'attaque (quand le curseur est sur une unité pendant que vous maintenez le Bouton B)
- Mettre toutes les unités en surbrillance (quand le curseur n'est pas sur une unité pendant que vous maintenez le Bouton B)

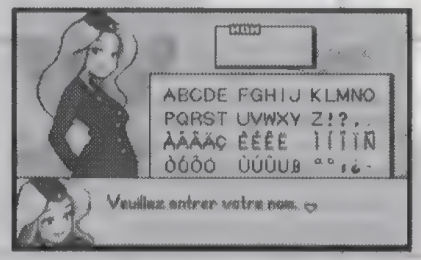
! Appuyez sur A + B + START + SELECT pour réinitialiser le jeu.

SE PREPARER AU COMBAT

Insérez la cartouche **ADVANCE WARS™** dans votre Game Boy Advance™.

NOTE: cette cartouche ne doit pas être utilisée avec les consoles Game Boy™ et Game Boy™ Color. Lorsque vous allumez la console, le logo GAME BOY apparaît, suivi de l'**écran de sélection de langage**. Choisissez l'une des langues proposées (ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS ou ESPAÑOL) avec la manette ✚. Appuyez ensuite sur A pour confirmer et lancer la cinématique d'introduction. Une fois la cinématique d'introduction terminée (vous pouvez aussi appuyer sur A ou START pour l'abréger), vous verrez apparaître l'**écran titre**.

ENTREZ VOTRE NOM



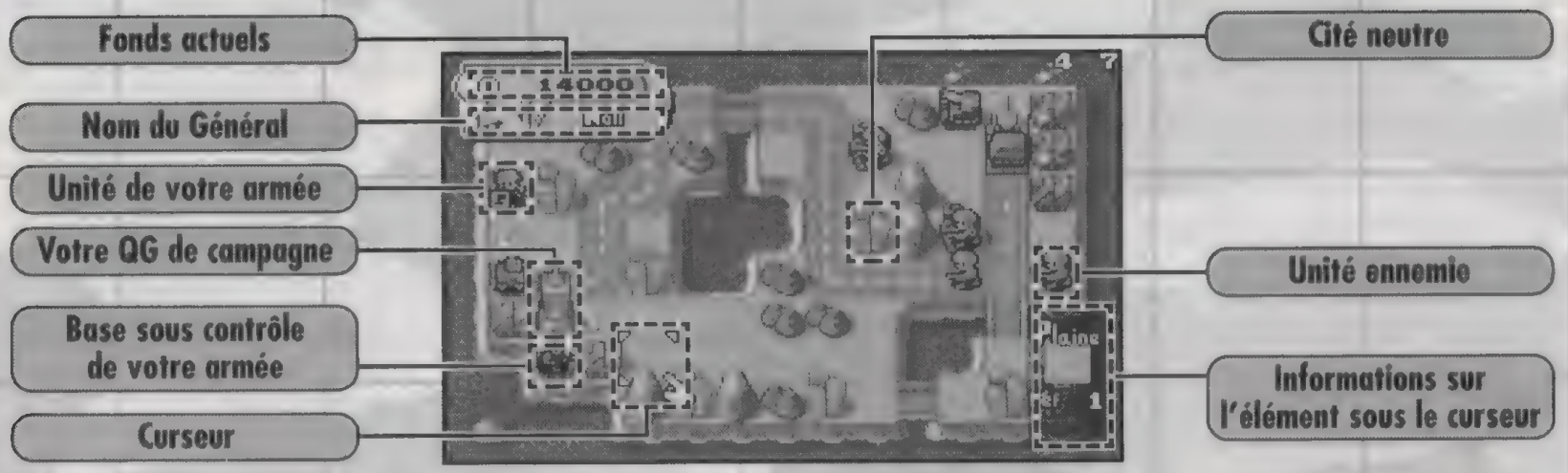
Appuyez sur START ou A sur l'**écran titre** pour accéder à l'**écran d'inscription de nom**. Inscrivez votre nom en utilisant la manette ✚ pour choisir les lettres et A pour confirmer chaque lettre. Appuyez sur B pour annuler une sélection. Quand vous avez fini, allez sur OK et appuyez sur A.

! *Une fois la partie en cours sauvegardée, l'**écran d'inscription de nom** n'apparaîtra plus.*

ECRAN DE JEU

L'**écran de jeu** est le champ de bataille et les unités d'Orange Star sont les vôtres. Les unités sont des composantes individuelles de votre armée que vous utilisez comme les pièces d'un jeu d'échec. Une unité peut avoir jusqu'à 10 PV (points de vie).

! *Utilisez la manette ✚ pour déplacer le curseur. Utilisez le curseur pour sélectionner les unités, le terrain ou pour faire des sélections dans les menus.*



REGLES DE COMBAT

DEROULEMENT D'UNE BATAILLE

Pendant une bataille, le GENERAL dont c'est le tour donne des ordres à ses unités. Lorsque toutes ses unités ont agi, choisissez FIN pour débuter le tour du GENERAL suivant. Lorsque tous les généraux ont fini leur tour, on passe au jour suivant. Ces étapes se répètent jusqu'à ce qu'un camp soit victorieux.

DEPLOIEMENT ET FONDS

Les fonds

Les FONDS sont nécessaires au déploiement des unités sur le champ de bataille. Vous recevez des fonds en contrôlant des propriétés. Plus vous avez de bases, plus vous gagnez d'argent. Les crédits non-dépensés sont économisés et utilisables un autre jour.

! Les fonds ne sont pas transférables d'une carte à une autre.

! Villes, ports, aéroports et bases sont les seules proprietés qui peuvent être capturées.

Déploiement des unités

Pour déployer des unités, placez le curseur sur une base de déploiement (usine, port, aéroport) et appuyez sur A. Sur le **Menu de Déploiement**, utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour choisir l'unité que vous voulez déployer et appuyez sur A pour confirmer.

! Les unités ne peuvent agir le tour où elles ont été déployées.

! Une armée peut déployer un maximum de 50 unités.

MOUVEMENT DE TROUPES

Pour déplacer une unité, vous devez tout d'abord la sélectionner. Placez le curseur sur l'unité à déplacer et appuyez sur A. Une fois une unité sélectionnée, son rayon d'action sera affiché. Placez le curseur sur la case sur laquelle vous souhaitez déplacer votre unité et appuyez sur A. L'unité suivra alors le chemin indiqué par la Flèche de Mouvement.*

** La Flèche de Mouvement est la flèche rouge qui va du point de départ à la destination de l'unité.*

Quand une unité atteint sa destination, la commande Attendre (ATTEND) s'affiche. Lorsque vous choisissez cet ordre, la couleur de l'unité passe au grisé. Cela signifie que l'unité ne pourra pas recevoir d'autres ordres ce tour-ci.

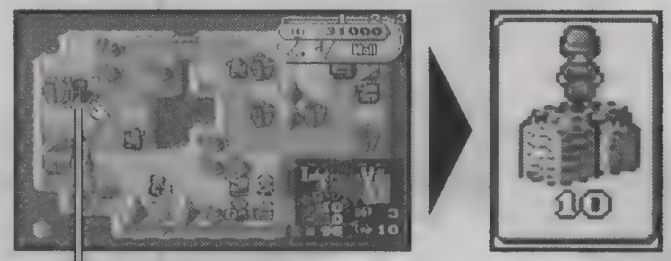
! *Vous pouvez déplacer toutes vos unités ainsi. Vous ne pouvez déployer plus d'une unité par case.*

A propos du carburant

Les unités consomment du carburant quand elles se déplacent. Les avions et les navires consomment même du carburant sans se déplacer. Lorsqu'elles n'ont plus de carburant, les unités terrestres s'immobilisent, les navires coulent et les avions s'écrasent.

CAPTURE DE PROPRIETES

Lorsque vous déplacez de l'infanterie sur une propriété neutre ou ennemie, la commande Capture (CAPT.) s'affiche. Sélectionnez cet ordre pour que votre unité travaille à la prise de cette propriété.



Unité capturant une base

Animation de capture

ATTAQUER L'ENNEMI

Lorsqu'une unité est en position d'attaquer l'ennemi, la commande TIRER sera disponible dans le **Menu d'Ordres**. Choisissez cet ordre pour afficher le curseur d'attaque. Utilisez la manette ✚ pour choisir la cible et appuyez sur A pour attaquer.

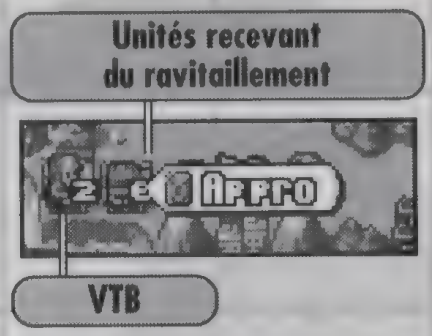
Vous commandez à la fois des unités de combat direct et indirect. Les unités de combat direct attaquent en se déplaçant sur la case adjacente à leur cible et en choisissant la commande TIRER. Les unités de combat indirect – si elles n'ont pas de cible disponible – doivent se mettre à portée de tir et attendre le tour suivant pour faire feu. L'avantage du combat indirect est que l'unité qui attaque à distance ne subit pas de tirs de riposte.
Le secret des grands généraux réside dans la délicate maîtrise de l'équilibre entre unités de combat direct et indirect.

! *La portée d'attaque varie suivant les unités de combat indirect.*

Si vous réduisez les PV d'une unité ennemie à zéro, l'unité est détruite et disparaît. Il en va de même pour vos unités.

APPROVISIONNEMENT

Vous pouvez ravitailler vos unités en carburant et munitions. Il existe deux façons pour une unité d'être ravitaillée. Premièrement, toute unité en contact avec un VTB au début du tour fera le plein de munitions et d'essence. De même, toute unité se trouvant sur une propriété (base, usine, ville pour les unités terrestres, aéroport pour les unités aériennes et port pour les unités navales) sera ravitaillée en munitions, carburant et récupérera 2 PV. Deuxièmement, tout VTB terminant son mouvement sur une case adjacente à une ou plusieurs unités pourra les ravitailler avec la commande APPRO.



! *Toutes les unités peuvent être ravitaillées. Si plusieurs véhicules d'approvisionnement sont déployés, ils peuvent tous distribuer du ravitaillement.*

! *Les unités navales peuvent aussi être ravitaillées par un VTB si elles se trouvent sur une plage.*

GROUPER

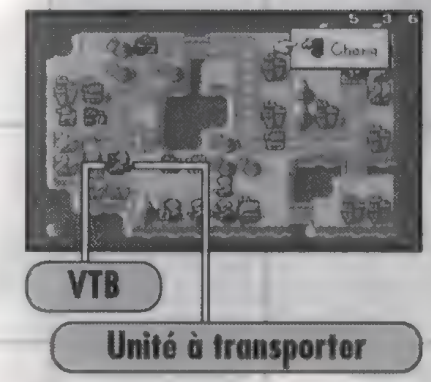
Vous pouvez faire fusionner deux unités de type identique. C'est utile lorsque vous possédez des unités avec peu de PV. Pour faire fusionner deux unités, déplacez une unité sur une case occupée par une unité de même type et sélectionnez la commande GROUPER dans le **Menu d'Ordres**. Appuyez sur A pour confirmer votre ordre. Les PV de l'unité nouvellement formée sont égaux au total des PV des deux unités qui ont fusionné.

! *Vous ne pouvez faire fusionner deux unités si l'une des deux possède 10 PV. Les PV maximum d'une unité créée de cette façon ne peuvent pas excéder 10, même si la somme des PV des deux unités devrait excéder 10.*

CHARGER

Les unités de transport* possèdent la capacité de transporter d'autres unités. Pour charger une unité dans un véhicule de transport, déplacez l'unité à transporter sur la case où se trouve le transport et choisissez Charger (CHARG.) dans le **Menu d'Ordres**. Les transports chargés seront marqués d'une icône. Placez le curseur sur un transport pour voir les unités embarquées.

* *Les VTB, les hélis de transport, les barges et les croiseurs sont tous des unités de transport.*



Le chargement des unités dépend du type de transport et du terrain

Les unités transportées ne subiront pas de dégâts si le transporteur perd des PV. Cependant, si le transporteur est détruit, les unités à son bord sont également détruites.

DECHARGER

Pour décharger une unité, sélectionnez la commande Déposer (DEP.) dans le **Menu d'Ordres** et utilisez la manette ✚ pour choisir la case où larguer les unités. Confirmez votre choix avec A.

Si deux unités sont transportées, utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour choisir l'unité à déposer. Les transports capables de transporter deux unités peuvent déposer les deux lors du même tour.

ISSUE DE LA BATAILLE

VICTOIRE

Il existe deux façons de remporter une bataille: la prise du QG ennemi ou l'anéantissement ennemi. La capture du QG se passe comme une capture de propriété normale. L'anéantissement consiste à détruire toutes les unités ennemies déployées.

Selon les règles et la carte, la capture de bases ou propriétes peut aussi être une façon de gagner.

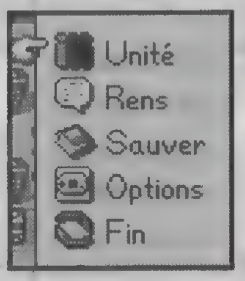
DEFAITE

Il existe trois façons de perdre une bataille: la perte de votre QG, l'anéantissement de vos troupes et le drapeau blanc. La perte de votre QG se produit quand une infanterie ennemie capture votre QG. L'anéantissement se produit lorsque toutes vos troupes se font détruire. Le drapeau blanc est levé quand vous choisissez Abandonner (ABAN.) dans le **Menu d'options** sur le **Menu Carte**.

Les conditions de victoire varient selon les modes de jeu.

MENU CARTE

Pour afficher le **Menu Carte**, placez le curseur sur un espace non-occupé sur la carte et appuyez sur A.



! *Le contenu du **Menu Carte** peut varier selon les modes.*

UNITE

Permet d'afficher des informations vitales à propos de vos troupes déployées. Utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour faire défiler les unités déployées et sur ← et → pour faire défiler les rubriques. Appuyez sur SELECT pour réorganiser la liste des unités.

Ecran d'infos unités

TYPE: nom de l'unité

PV: nombre de points de vie de l'unité

ESS.: carburant restant

MUN.: nombre de munitions pour arme primaire restant

RENS

Sélectionnez RENS, puis STATUT pour afficher des infos sur la bataille en cours. Utilisez la manette ✚ pour choisir un menu d'options et appuyez sur A pour confirmer votre choix.

STATUT

L'**écran de statut bataille** affiche le nom de la carte, le jour, le nombre de bases détenues par chaque camp, le nombre de bases neutres et d'autres informations sur les fonds. L'**écran de statut unités** affiche des renseignements sur le nombre total d'unités déployées, le nombre d'unités restantes et détruites.

OBJEC. (mode campagne seulement)

Nell vous informera des conditions de victoire de la mission en cours.

REGLES (MODE VS et LINK seulement)

Cette commande permet de vérifier les EQUIPES et les REGLES. Vous ne pouvez changer ces paramètres sur cet écran.

! *Le contenu du menu peut changer selon les modes.*

GENERAL

Sélectionnez GENERAL pour avoir un aperçu des dossiers des commandants impliqués dans la bataille en cours. Appuyez sur ← et → ou sur les Boutons L et R pour passer d'un dossier à l'autre. Faites ↑ et ↓ pour parcourir un dossier.

SAUVER

Cette commande vous permet de sauvegarder votre partie.

ATTENTION: Si vous éteignez votre console sans sauvegarder, vous devrez recommencer toutes vos actions non-sauvegardées, alors sauvegardez fréquemment.

RAPPEL: Ce jeu ne possède pas de fonction de sauvegarde automatique, alors pensez à sauvegarder.

! *Vous ne disposez que d'un seul fichier de sauvegarde par mode. Les parties en link ne peuvent pas être sauvegardées.*

Effacer toutes les données

Pressez et maintenez L, → et SELECT en allumant la console pour accéder à l'**écran d'effacement de données**. Choisissez OUI et confirmez avec le Bouton A.

! *ATTENTION: les données effacées ne peuvent pas être récupérées.*

OPTIONS

Vous pouvez changer les paramètres dans le **Menu d'options**. Choisissez le paramètre à modifier avec ↑ ou ↓ sur la manette ✚ et appuyez sur A pour valider les modifications.

MUSIQUE

Activez ou désactivez la musique.

ANIMS

Définissez les animations à activer pendant le jeu.

ANIM. A: Afficher les animations de bataille et de capture.

ANIM. B: Afficher les animations de bataille seulement.

ANIM. C: Afficher les animations de bataille de ce joueur uniquement.

PAS D'ANIM.: N'afficher aucune animation.

EFFACER

Sélectionnez l'unité à effacer avec ↑, ↓, ← et →. Appuyez sur A pour confirmer.

ABAN.

Choisissez OUI et appuyez sur A pour confirmer et abandonner la bataille. C'est la défaite!

QUIT. CARTE

Cette commande permet de retourner au **Menu de sélection de mode** à n'importe quel moment pendant une bataille. Choisissez OUI et appuyez sur A pour confirmer votre choix et mettre fin à la bataille.

! *Le contenu du menu et des paramètres peut changer selon les modes.*

FIN

Quand vous avez fini de donner des ordres à vos unités, choisissez FIN et confirmez avec A.

BROUILLARD DE GUERRE

Sur certaines cartes, vous serez confronté à un phénomène appelé BROUILLARD DE GUERRE. Ce BROUILLARD DE GUERRE limite la visibilité, ce qui empêche vos unités de voir au-delà de leur champ de vision normal (indiqué dans leur fiche info). Cette portée de vue est différente suivant les unités. L'infanterie par exemple, peut accroître sa portée de vue de 3 cases lorsqu'elle se trouve sur une montagne.

[!] *Pour plus d'infos sur la portée de vue des unités, voir le chapitre "Fiche info".*

CHOIX DU MODE

ENTRAÎNEMENT

A l'ENTRAÎNEMENT, vous pouvez vous aguerrir en suivant mes explications. Sur l'**écran de sélection de mode**, choisissez ENTRAÎNEMENT avec ↑ ou ↓ sur la manette ✚ et appuyez sur A pour confirmer.

Sur l'écran suivant, utilisez ↑ et ↓ pour choisir la carte sur laquelle vous voulez jouer et appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre selection.

MODE VS

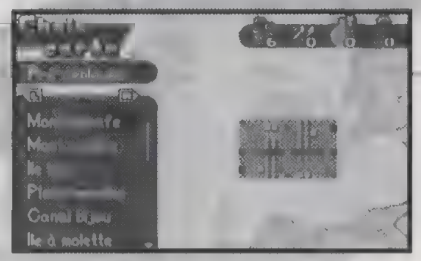
Sur l'**écran de sélection de mode**, choisissez MODE VS avec ↑ ou ↓ sur la manette ✚ et appuyez sur A pour confirmer.

Jouer en MODE VS

Pour jouer en MODE VS, vous avez besoin d'une console Game Boy Advance et d'une cartouche de jeu. Le joueur 1 joue son tour, passe la console au joueur 2 qui joue son tour et la passe au joueur 3 et ainsi de suite...

[!] *Ceci est valable pour une partie dont les participants sont tous humains. S'il y a moins de trois joueurs, l'ordinateur contrôle les joueurs manquants.*

Lors de votre première partie, la seule option de menu est NOUVEAU. Après cela, vous verrez également CONTINUER.



Tout d'abord, il y aura 4 cartes différentes disponibles en MODE VS. Pour choisir le type de carte, utilisez ← et →. Utilisez ↑ et ↓ pour choisir la carte que vous voulez utiliser, puis appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre choix.

Types de cartes en MODE VS

PRE-DEPLOYEE: vous commencez la bataille avec un certain nombre d'unités déployées. Vous ne pouvez pas déployer plus d'unités.

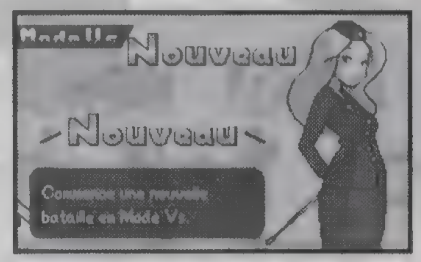
CARTES 3J: cartes spécialement conçues pour trois joueurs

CARTES 4J: cartes spécialement conçues pour quatre joueurs

ZONE COMBAT: disponible dès l'activation du mode

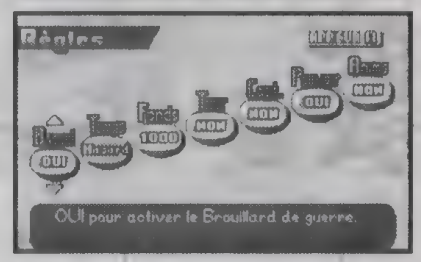
! *Vous pouvez acheter des cartes supplémentaires avec la monnaie de guerre Advance. Vous gagnez des pièces en **mode Entraînement** et en **mode Campagne**. Pour plus d'infos, consultez la section "Zone Combat".*

Après avoir choisi une carte, vous ferez apparaître l'**écran de sélection de Général.** Choisissez les généraux et décidez s'ils seront contrôlés par des humains ou l'ordinateur. Utilisez ← et → pour passer d'une colonne à l'autre et ↑ et ↓ pour changer les paramètres.



! *Pour les batailles avec 3 armées ou plus, vous pouvez créer des EQUIPES en assignant un drapeau à chaque armée. Les armées possédant le même drapeau sont alliées et se battent ensemble.*

Fixez ensuite les REGLES de combat à votre convenance en utilisant ← et → pour passer d'une règle à l'autre et ↑ et ↓ pour changer les paramètres.



REGLES

BROUIL.:	Activez ou désactivez le BROUILLARD DE GUERRE. Si vous l'activez, le champ de vision de votre armée sera limité à celui de chaque unité.
TEMPS:	Choisissez parmi CLAIR, PLUVIEUX, ENNEIGE ou ALEATOIRE (permet des changements de météo pendant la partie).
FONDS:	Fixez la quantité d'argent reçue par propriété possédée. Cela affecte le nombre et le type d'unités que vous pouvez déployer pendant la bataille.
TOUR:	Fixez le nombre de jours de combat. La victoire va au camp possédant le plus grand nombre de bases à la fin du temps imparti.
CAPT.:	Choisir d'accorder la victoire au camp possédant un nombre de bases donné. La partie se termine lorsqu'un camp possède le nombre de propriétés requis.
POUVOIR:	Activez ou désactivez le pouvoir des Généraux. Activer cette option vous permet d'utiliser le pouvoir de général.
ANIMS:	Identique aux paramètres du **Menu d'Options**.

! *Une fois la partie commencée, les règles ne peuvent être changées.*

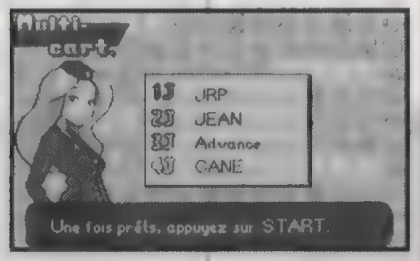
MODE LINK

Reliez deux Game Boy Advance ou plus avec le nombre approprié de câbles Game Boy Advance Game Link™ (vendu separément)!

! *Le MODE LINK inclut les **modes une cartouche** et **multi-cartouches**. Le nombre de cartouches requis varie selon les modes.*

MULTI-CARTOUCHES (2-4 joueurs)

Pour jouer une partie Link multi-cartouches, vous aurez besoin d'une console et d'une cartouche par personne.



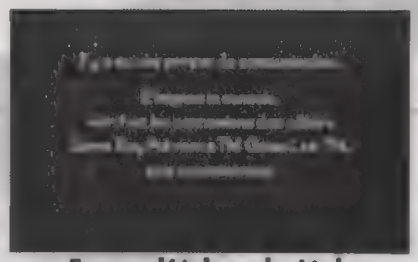
! *Avant de jouer, vous devez connecter toutes les consoles à l'aide de câbles Game Boy Advance Game Link. Pour plus de détails, consultez le chapitre "Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche".*

Dans le **Menu de sélection de mode**, sélectionnez MODE LINK et appuyez sur A pour confirmer. Sur l'écran suivant, choisissez MULTI-CART. et appuyez sur A pour confirmer. Vous verrez ensuite s'afficher l'**écran d'inscription de nom**. Une fois tous les participants inscrits, le joueur 1 doit appuyer sur START pour commencer la transmission de données.

! *N'éteignez pas la console et ne débranchez pas les câbles pendant la transmission de données.*

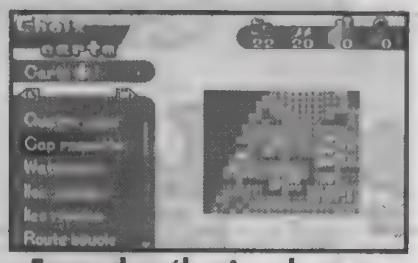
Echec du Link

L'**écran d'échec de Link** apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez les étapes.



Ecran d'échec de Link

Une fois la transmission de données terminée, l'**écran de sélection de carte** apparaîtra sur tous les écrans. Choisissez le type de carte avec ← et → sur la manette ✚ et la carte avec ↑ et ↓.



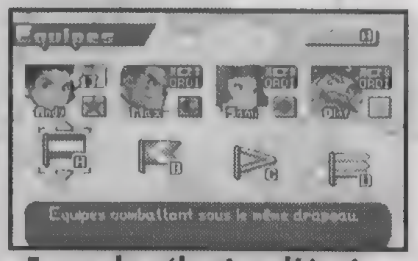
Ecran de sélection de carte

! *N'importe quel joueur peut sélectionner une carte pour jouer.*

! *Les disponibilités des cartes varient selon le nombre de joueurs.*

Ensuite, vous verrez apparaître l'**écran de sélection d'équipe**. Chaque joueur doit choisir un GENERAL avec ↑ et ↓.

! *Dans les batailles avec trois armées ou plus, vous pouvez créer des EQUIPES en assignant des drapeaux aux armées. Les armées possédant le même drapeau sont alliées.*



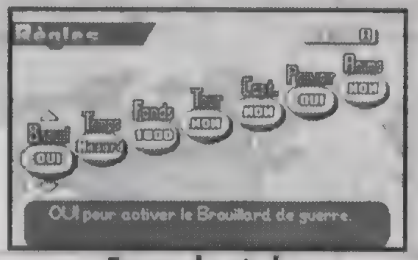
Ecran de sélection d'équipe

L'étape suivante est le choix des REGLES. Servez-vous de ← et → pour passer d'une règle à l'autre. Utilisez ↑ et ↓ pour changer les paramètres des règles. Appuyez ensuite sur A pour confirmer et commencer la partie.

! *L'**écran de règles** s'affiche sur l'écran de tous les joueurs.*

! *Les paramètres de REGLES ne peuvent pas être changés en cours de partie.*

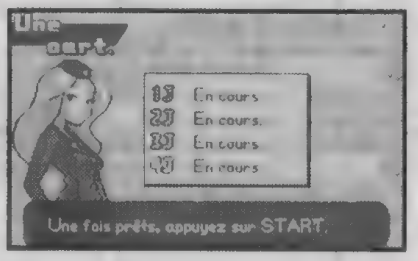
! *L'ordinateur ne peut pas contrôler d'armée dans ce mode.*



Ecran de règles

UNE CARTOUCHE (2 à 4 joueurs)

Pour jouer une partie Link une cartouche, vous aurez besoin d'une console par personne et d'une seule cartouche pour tous les joueurs.



! *Avant de jouer, vous devez connecter toutes les consoles à l'aide de câbles Game Boy Advance Game Link. Pour plus de détails, consultez le chapitre "Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche".*

Dans le **Menu de sélection de mode**, choisissez MODE LINK et appuyez sur A pour confirmer. Sur l'écran suivant, répétez l'opération pour choisir UNE CART. L'**écran d'inscription de nom** sera affiché sur l'écran du joueur 1, qui devra confirmer le nombre de joueurs et appuyer sur START.

! *Seule la console du joueur 1 affichera l'**écran d'inscription de nom**. L'écran des autres joueurs affichera le logo GAME BOY.*

Ensuite, l'**écran de téléchargement** s'affichera sur toutes les consoles. Lorsque le téléchargement commence CHARGEMENT sera affiché.

! *Le téléchargement prend quelques instants.*

! *N'éteignez pas la console ou ne débranchez pas les câbles pendant cette opération.*

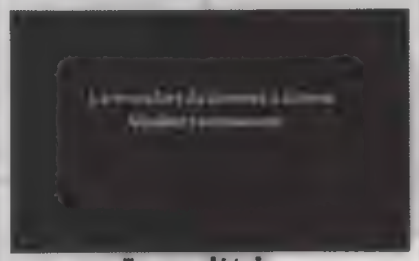
ECHEC DE TRANSMISSION DES DONNEES

L'**écran d'échec de transmission de données** apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.

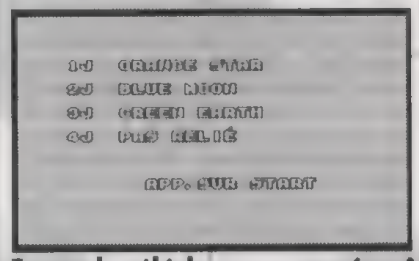
Une fois le téléchargement terminé, APP. SUR START sera affiché sur l'écran du joueur 1, qui doit appuyer sur START pour débuter la partie.

! *En **mode une cartouche**, c'est l'ordinateur qui se charge de sélectionner la carte et les règles. Les options du **Menu carte** sont spécifiques à ce mode.*

! *Les parties multi-joueurs avec une seule cartouche ne peuvent être sauvegardées.*



Ecran d'échec de transmission de données



Ecran de téléchargement réussi

ECHANGE DE CARTES (2-4 joueurs)

Pour échanger des cartes, il vous faut une console et une cartouche par participant.

! *Avant de jouer, vous devez connecter toutes les consoles à l'aide de câbles Game Boy Advance Game Link. Pour plus de détails, consultez le chapitre "Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche".*

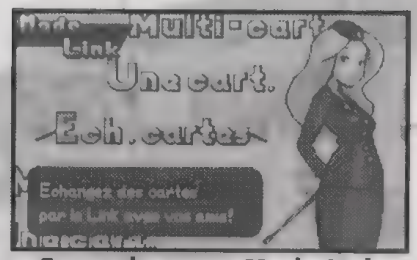
Le **Mode échange de cartes** vous permet de recevoir des cartes conçues avec la fonction de création de cartes. La personne qui envoie la carte est l'expéditeur et la personne qui reçoit est le destinataire. L'expéditeur peut envoyer des cartes à tous les joueurs connectés.

! *Vous ne pouvez envoyer qu'un seul fichier carte à la fois.*

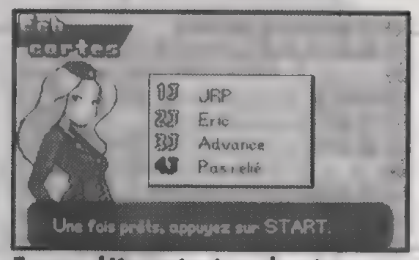
! *Vous ne pouvez envoyer de fichier carte si vous ne l'avez pas sauvegardé auparavant.*

Tous les joueurs doivent sélectionner MODE LINK sur l'**écran de sélection de mode** avec ↑ et ↓ et A pour confirmer. Sur l'écran suivant, tous les joueurs procèdent de la même manière pour choisir ECH. DE CARTES. Vous verrez s'afficher l'**écran d'inscription des joueurs**. Une fois que chaque joueur a été inscrit, le joueur 1 doit appuyer sur START pour commencer la transmission des données.

! *N'éteignez pas la console et ne déconnectez pas de câble Game Link pendant la transmission de données.*



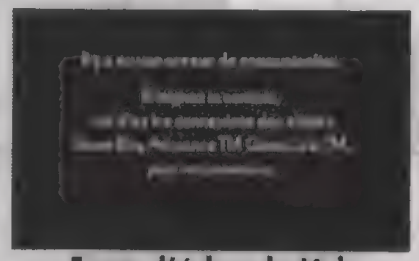
Ecran de menu Mode Link



Ecran d'inscription des joueurs

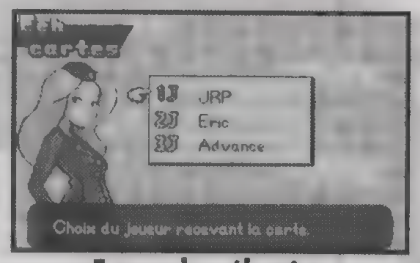
Echec du Link

L'**écran d'échec du Link** apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.


Ecran d'échec du Link

Une fois la transmission de données terminée, l'**écran de sélection d'expéditeur** sera affiché sur tous les écrans. Choisissez l'expéditeur avec ↑ et ↓.

! *Tous les joueurs doivent choisir le même expéditeur.*



Ecran de sélection d'expéditeur

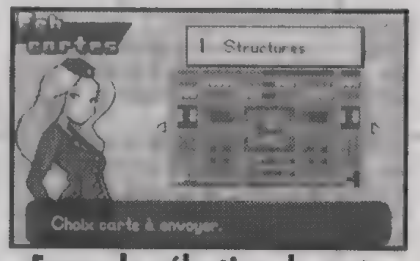
Expediteur

L'**écran de sélection de carte** apparaîtra sur l'**écran de l'expéditeur**, qui choisira ensuite avec ← et → la carte à envoyer.

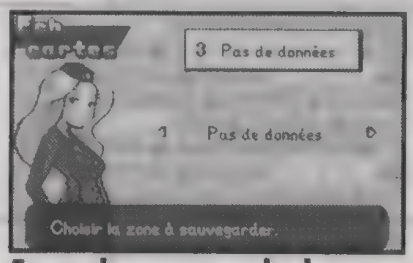
Destinataire

L'**écran de sauvegarde de carte** s'affichera sur l'écran de destinataires, qui utiliseront ← et → pour choisir l'emplacement dans lequel ils souhaitent sauver leur carte. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 3 cartes maximum.

! *N'éteignez pas la console et ne déconnectez pas de câble Game Link pendant la transmission de données.*



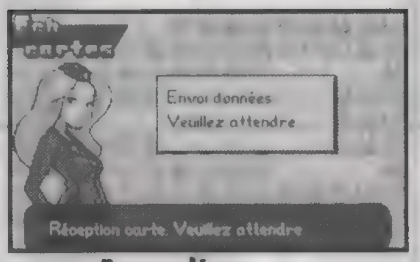
Ecran de sélection de carte



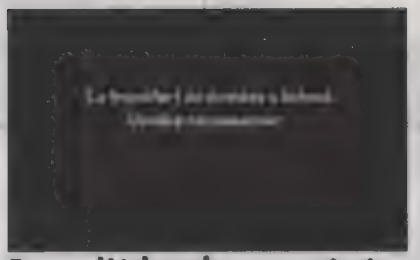
Ecran de sauvegarde de carte

ECHEC DE TRANSMISSION DES DONNEES

L'**écran d'échec de transmission des données** apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.

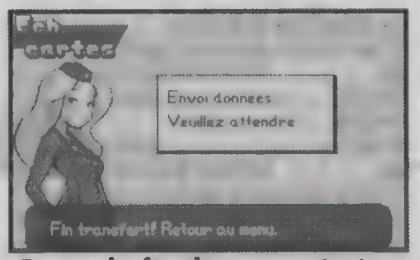


Ecran d'attentte


Ecran d'échec de transmission des données

EXPEDITEUR

Une fois la transmission de données terminée, l'expéditeur verra s'afficher l'**écran de fin de transmission des données**. Le jeu retourne ensuite à l'**écran de Mode Link**.



Ecran de fin de transmission des données

DESTINATAIRE

Une fois la transmission de données terminée, le destinataire verra s'afficher l'**écran de fin de transmission des données**. Le jeu retourne ensuite à l'**écran de Mode Link**.

! *Les cartes ainsi échangées peuvent être utilisées en MODE VS et en **mode multi-cartouche**.*

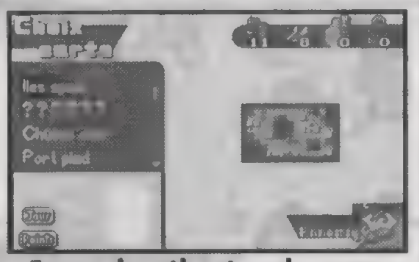
CAMPAGNE

En ***mode Campagne***, vous vous battez aux côtés de trois généraux d'Orange Star contre plusieurs généraux ennemis tout en progressant sur la carte. Utilisez ↑ et ↓ pour choisir CAMPAGNE et confirmez avec A.

! *La première fois que vous choisissez le **mode Campagne**, vous devez choisir NOUVEAU sur l'**écran de menu**. Quand vous aurez sauvé une partie, l'option CONTINUER apparaîtra.*

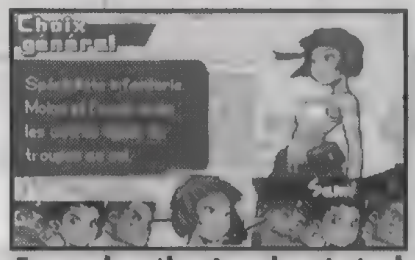
QG

Le **mode QG** vous permet de développer vos talents de stratège, récompensés par des points et des distinctions. Sur l'**écran de sélection de mode**, choisissez QG avec ↑ et ↓ et confirmez avec A. Vous afficherez l'**écran de sélection de carte**. Choisissez une carte avec ↑ et ↓ et confirmez avec A.


Ecran de sélection de carte

! *Les ????? sur l'**écran de sélection de carte** indiquent les cartes qui peuvent être achetées dans la ZONE COMBAT.*

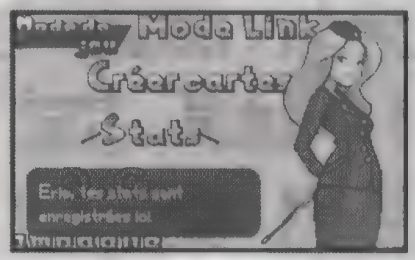
Sur l'**écran de sélection de général**, utilisez ← et → pour en choisir un. Confirmez avec A et débutez la partie.



Ecran de sélection de général

STATS

Sélectionnez le **mode Stats** pour consulter l'historique de vos batailles. Sur l'**écran de sélection de mode**, sélectionnez STATS et confirmez avec le Bouton A. Choisissez ensuite RANG ou RECORDS. RANG indique votre grade en tant que conseiller spécial en **mode Campagne**. RECORDS indique les 5 plus hauts scores sur des cartes individuelles du QG.



ZONE COMBAT

Pour accéder à la ZONE COMBAT, allez à l'**écran de sélection de mode** et choisissez ZONE COMBAT. Dépensez-y votre argent durement gagné. Vous pouvez gagner des pièces en **mode Campagne** ou QG. L'occupant de la ZONE COMBAT est un sympathique retraité du nom de Hachi. Il sait tout ce qu'il faut savoir sur **ADVANCE WARS** et partagera parfois ses connaissances avec vous. Rendez-vous souvent dans ce coin, ne serait-ce que pour discuter avec lui. Lorsque vous gagnez quelques pièces, allez voir ce que Hachi peut vous proposer. Une nouvelle carte, un nouveau général? Faites défiler les entrées avec ↑ et ↓ et appuyez sur A pour acheter.

! *Vous ne pouvez rien acheter s'il vous manque des pièces.*

CREER CARTES

Pour accéder à ce mode, choisissez CREER CARTES sur l'**écran de sélection de mode** et validez votre choix avec A. Si vous voulez créer vos propres cartes, c'est le mode qu'il vous faut. Vous pouvez vous battre sur des cartes créées en MODE VS et en **mode Multi-cartouches**. Vous pouvez aussi échanger ces cartes avec vos amis en **mode Echange de cartes**.

Créer des cartes originales

Une fois que vous êtes dans le **mode création de cartes**, utilisez les boutons L et R pour appeler les sous-menus de terrain et d'unités. Faites défiler avec ← et → appuyez sur A pour choisir un élément et le placer sur la carte. Lorsque vous disposez des unités et des bases, faites ↑ ou ↓ pour faire défiler les couleurs disponibles.

Menus de création de cartes

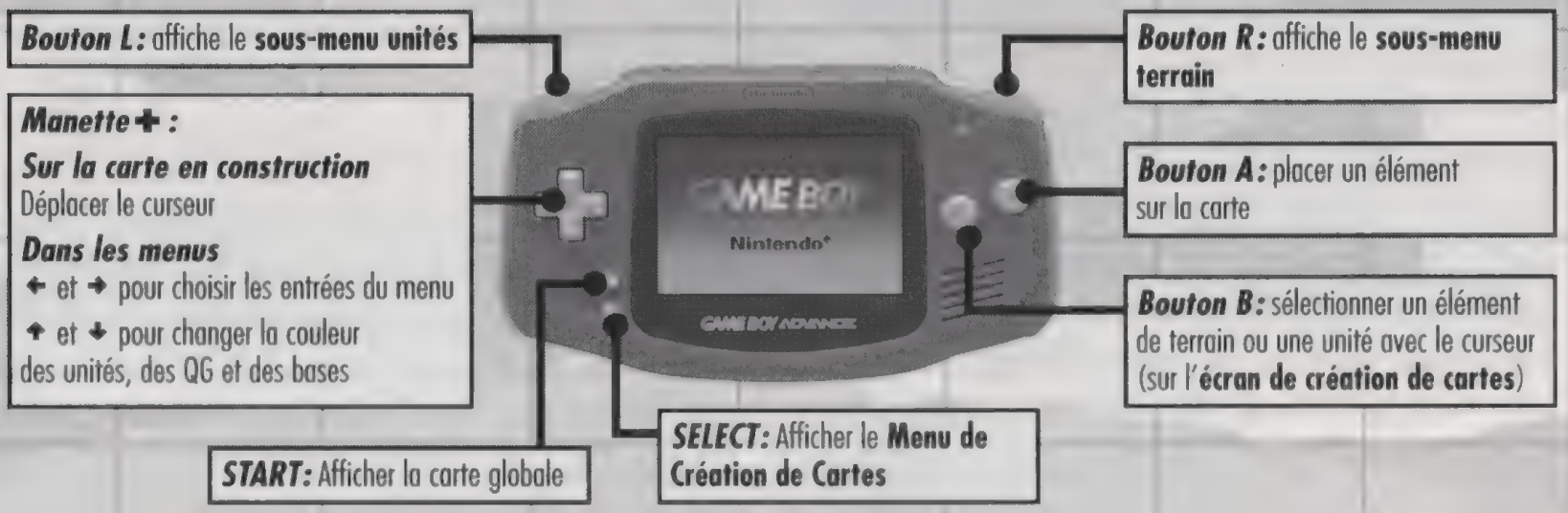
SOUS-MENU TERRAIN

Ce sous-menu comprend les QG, villes et autres types de bases. Il inclut aussi les routes, bois, rivières, montagnes et tout autre type de terrain.

SOUS-MENU UNITÉS

Ce sous-menu fonctionne de la même manière que le précédent, mais inclut les unités militaires (terrestres, aériennes et maritimes).

Manipulations pour la création de cartes



Vous ne pouvez pas effacer d'éléments de terrain une fois qu'ils ont été placés sur la carte, mais vous pouvez les remplacer par d'autres éléments. Choisissez le nouvel élément, placez le curseur sur l'ancien et appuyez sur A.

*Vous pouvez effacer n'importe quelle unité déployée en sélectionnant EFF. dans le **sous-menu unité**, en plaçant le curseur sur l'unité à effacer et en appuyant sur A.*

Règles de création de cartes

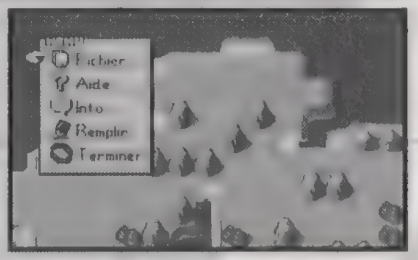
Il existe certaines conditions à respecter afin de pouvoir utiliser une carte en combat. La carte doit inclure au moins deux QG. Elle doit aussi contenir une unité déployée pour chaque camp ou une usine.

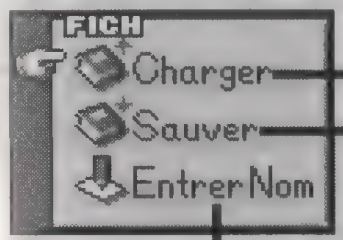
! *Une fois que votre carte est prête pour le combat, vous verrez JOUABLE! à l'écran.*

A propos des fenêtres de menus

Appuyez sur SELECT pour appeler le **Menu de création de cartes**. Choisissez avec ↑ et ↓ un élément et appuyez sur A pour valider.

Utilisez ↑ et ↓ pour choisir un élément du **Menu fichiers** et appuyez sur A pour confirmer.





Choisissez ceci pour charger une carte précédemment sauvegardée. Choisissez avec ↑ et ↓ et appuyez sur A pour valider.

Sauvegardez ici la carte que vous créez. Utilisez la manette ✚ pour choisir l'endroit où sauver et appuyez sur A pour confirmer.

Sélectionnez cette option pour nommer votre carte. Quand vous choisissez ENTRER NOM, l'écran d'inscription de nom apparaîtra.

AIDE:	contient des instructions pour la création de cartes (manipulations, règles...)
INFO:	affiche le nombre de cités et de bases sur la carte
REMPLIR:	remplit entièrement la carte avec un élément de terrain donné. Si vous choisissez ALEATOIRE dans le **Menu Fichiers**, l'ordinateur créera une carte avec des éléments de terrain déterminés au hasard.
TERMINER:	pour revenir à **l'écran de sélection de mode**

FICHE INFO

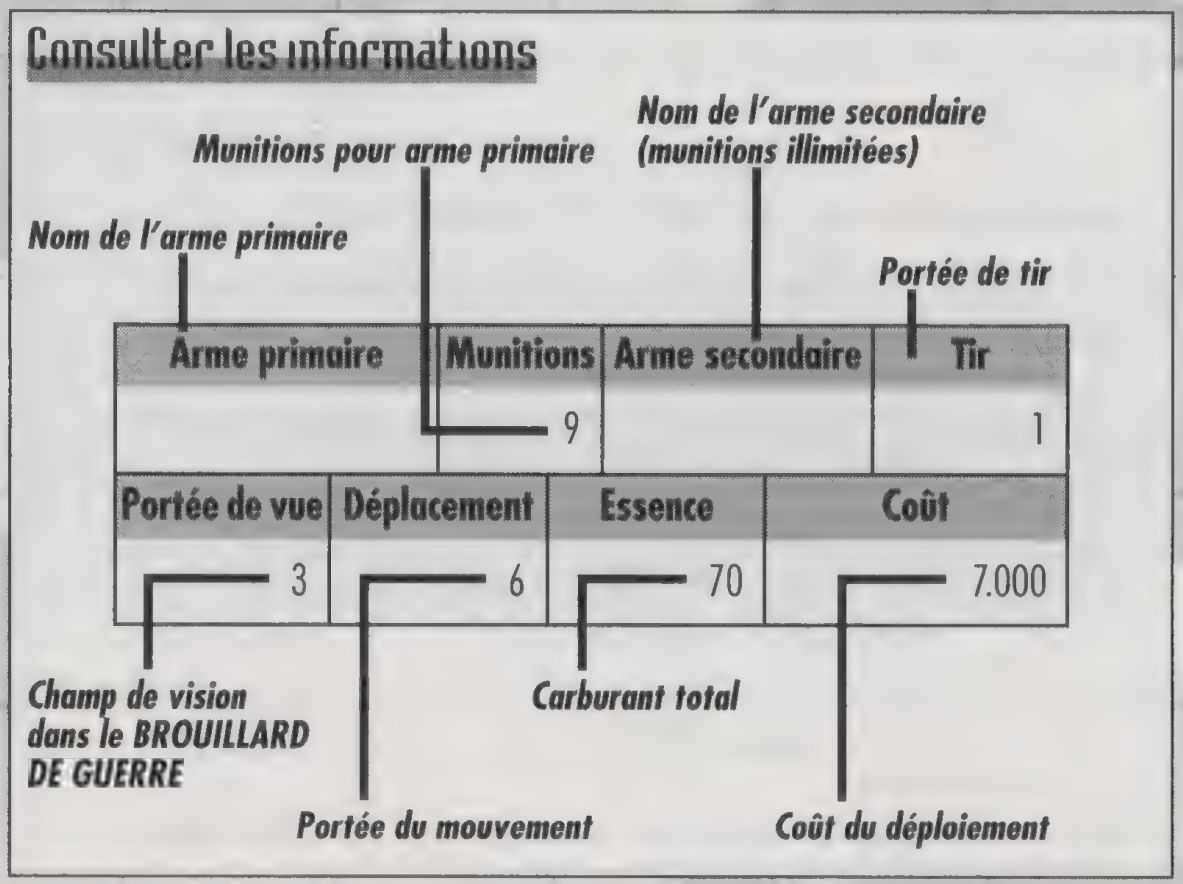
INFOS UNITE

Chaque unité possède ses caractéristiques. Connaître les forces et les faiblesses de vos unités vous permettra d'élaborer une stratégie beaucoup plus précise et complète.

Les unités qui utilisent deux armes en changent automatiquement selon l'ennemi.

Certaines unités ne possèdent pas d'armes.

Consulter les informations



Si un transport (véhicule marqué d'une ★) chargé de troupes est détruit, les troupes transportées le sont aussi.

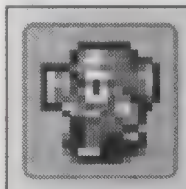
Unités terrestres

INFANTERIE

L'unité la moins chère à déployer. Peut capturer les propriétés. Faible puissance de feu.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	mitraillette	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	3	99	1.000



Infanterie Lourde (BAZOOKAS)

Utilise des bazookas contre les véhicules. Peut capturer les propriétés. Bonne puissance de feu contre les véhicules.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
bazooka	3	mitraillette	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	2	70	3.000

RECON

Efficace contre l'infanterie. Bon mouvement.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	mitrailleuse	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
5	8	80	4.000

TANK

Un petit tank, bon marché. Bon rapport coût/mobilité/puissance de feu.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon de tank	9	mitrailleuse	1

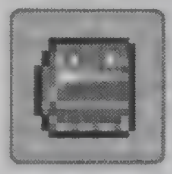
Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
3	6	70	7.000

TANK M

Possède les plus grosses capacités défensives et offensives parmi les unités terrestres.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon de tank m	8	mitrailleuse	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	5	50	16.000



VTB ★

Peut transporter des soldats. Peut ravitailler en munitions et carburant. Ne possède pas d'arme.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	aucune	aucun

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	6	70	5.000

Artillerie mobile (ARTLLRIE)

Unité de combat indirect bon marché.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon	9	aucune	2–3

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	5	50	6.000

D.C.A.

Une unité polyvalente. Efficace contre les unités aériennes et l'infanterie. Très peu efficace contre les tanks.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Minigun	9	aucune	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	6	60	8.000

Lance-missiles (L-MISS)

Une puissante unité de tir indirect. Peut attaquer les unités terrestres et maritimes.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles sol-sol	6	aucune	3–5

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	5	50	15.000

Batterie de missiles antiaériens (A-AIR)

Sème le chaos à distance parmi les unités aériennes. Vaste champ de vision en BROUILLARD DE GUERRE.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles sol-air	6	aucune	3–5

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
5	4	50	12.000

Unités aériennes

Chasseur (CHASS.)

Seigneur des airs, inflige de gros dommages aux autres unités aériennes. Ne peut pas attaquer les unités au sol.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles air-air	9	aucune	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	9	99	20.000

Bombardier (BOMBA.)

Puissant contre les unités terrestres et navales.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Bombe	9	aucune	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	7	99	22.000

Hélicoptère de combat (HELICO)

Polyvalent. Peut attaquer de nombreux types d'unités. Une unité indispensable.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Missiles sol-air	6	mitrailleuse	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
3	6	99	9.000

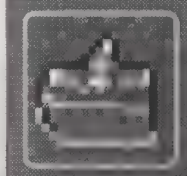
Hélicoptère de transport (HELI TR) ★

Transporte l'infanterie. Ne porte pas d'arme. Ne peut pas tirer.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	aucune	aucun

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	6	99	5.000

Unités navales



Destroyer (DESTR.)

Enorme portée d'attaque. Ses canons possèdent une grosse puissance de feu et sont encore plus efficaces contre des unités maritimes.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Canons	9	aucune	2–6

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	5	99	28.000

Barge de débarquement (BARGE) ★

Peut transporter deux unités terrestres à la fois.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	aucune	aucun

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	6	99	12.000

Croiseur (CROIS.) ★

Peut causer de gros dégâts aux sous-marins et aux unités aériennes. Peut aussi transporter jusqu'à deux hélicoptères en même temps.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles anti-submersibles	9	canons antiaériens	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
3	6	99	18.000

Sous-marin (SS-MAR)

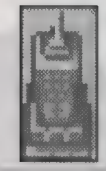
En plongée ne peut être attaqué que par les croiseurs. Repérable au contact.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
torpilles	6	aucune	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
5	5	60	20.000

INFORMATIONS SUR LE TERRAIN

Il est important de prendre en compte le type de terrain dans votre stratégie. Le terrain peut protéger vos troupes, leur offrir une cachette et affecter leur mouvement.



Quartier Général (QG)

Chaque armée sur le terrain possède son QG. Il peut fournir munitions et carburant, rendre des PV et fournir un couvert d'une efficacité maximale. Si vous capturez un QG ennemi, vous gagnez.

Usines (BASES)

Les usines sont les points de déploiement des unités terrestres. En plus de leur fournir ravitaillement et PV, elles fournissent aussi une bonne défense aux unités qui s'y trouvent. Capturable.

Aéroports (AERO)

L'équivalent d'une usine, mais pour les unités aériennes. Leur facteur défensif est élevé. Capturable.

PORTS

L'équivalent d'une usine, mais pour les unités maritimes. Leur facteur défensif est élevé. Capturable.

VILLES

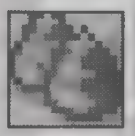
Les villes peuvent être alliées, neutres ou contrôlées par l'ennemi. Les deux types d'infanterie peuvent capturer les villes neutres et ennemies. Leur potentiel défensif est bon.

ROUTES

Les routes permettent à vos unités terrestres de se déplacer plus rapidement, mais n'offrent aucun couvert.

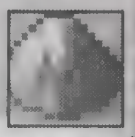
PLAINES

C'est le type de terrain le plus courant. Leur facteur défensif est minimum.



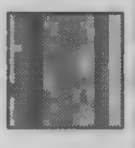
BOIS

Lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les bois offrent d'énormes possibilités de couvert. Les unités qui y sont cachées ne peuvent être repérées que par les unités dans les cases adjacentes ou par des unités aériennes. La protection offerte par les bois est moyenne.



Montagnes (MTGN)

Seuls les deux types d'infanterie et les unités aériennes peuvent les traverser. Si le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les infanteries gagnent trois cases de portée de vue dans les montagnes. La protection offerte est élevée.

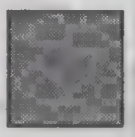


RIVIERES

Les rivières sont courantes dans ce jeu. Seuls les deux types d'infanterie et les unités aériennes peuvent les traverser. Leur potentiel défensif est nul.

PONTS

Les ponts sont vitaux car ils permettent aux unités terrestres de traverser les étendues d'eau. Leur potentiel défensif est nul.

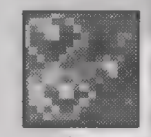


MERS

Seules les unités aériennes et maritimes peuvent traverser ce type de terrain. La protection fournie est nulle.

PLAGES

Les plages servent de points de débarquement aux barges. Presque toutes les unités peuvent se déplacer sur les plages, qui ne fournissent aucune protection.



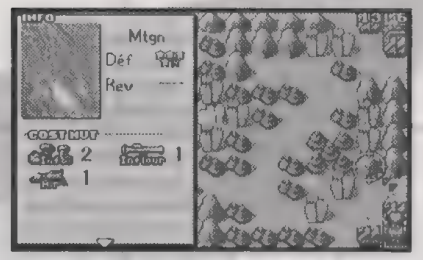
RECIFS

Lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les unités qui y sont cachées ne peuvent être repérées que par les unités dans les cases adjacentes ou par des unités aériennes. A part ceci, les récifs n'offrent qu'une protection minimum.

Une autre caractéristique des cartes est la METEO. Selon la carte utilisée, il pourra pleuvoir ou neiger. Ces conditions climatiques affectent le déplacement des unités déployées.

Pour plus d'informations sur un type de terrain, placez le curseur sur le type en question et appuyez sur R. C'est un truc utile pour analyser une carte et développer une stratégie adaptée au terrain.

Infos montagnes: météo normale



Infos montagnes: neige

DOSSIERS OFFICIERS

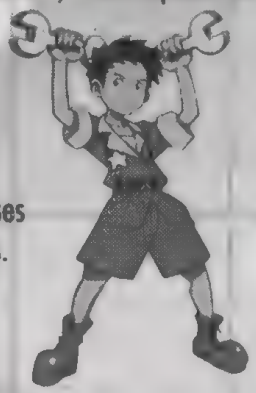
Les dossiers suivants contiennent le profil des généraux d'**ADVANCE WARS**. Les informations communiquées sont sommaires, mais avec la pratique du jeu, vous saurez même ce qu'ils mangent au petit déjeuner... Chaque général possède un POUVOIR DE GENERAL -unique et spécifique- utilisable quand la jauge de pouvoir est pleine. Cette jauge se remplit pendant chaque combat.

ORANGE STAR

ANDY

COMPETENCES:

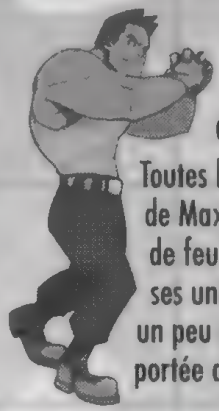
Andy est un jeune général, assez équilibré. Pas de véritable point faible.



POUVOIR: REPARAFOND

Rend 2 PV à toutes ses unités endommagées.

MAX



COMPETENCES:

Toutes les unités de combat direct. de Max possèdent une puissance de feu supérieure. En contrepartie, ses unités de combat indirect sont un peu moins efficaces et voient leur portée de tir réduite d'une case.

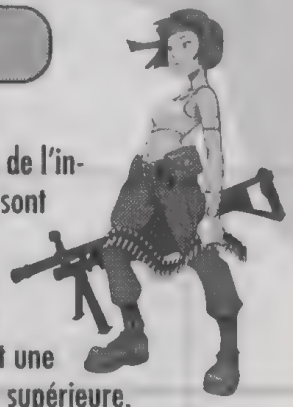
POUVOIR: PUISSANCE MAX

Booste la puissance offensive de ses unités de combat direct.

SAMI

COMPETENCES:

Sami est une spécialiste de l'infanterie. Ses fantassins sont spécialistes dans l'art de capturer et sécuriser les bases. Ses unités de transport de troupes ont une capacité de mouvement supérieure.



POUVOIR: MARCHE FORCEE

Augmente encore le mouvement de l'infanterie (lourde et légère).

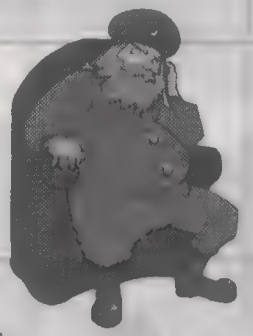
Blue Moon

GRIT

COMPETENCES :
Grit est un maître de l'attaque à distance, ce qui rend ses unités de combat indirect dévastatrices. Ses unités de combat direct sont plutôt faibles.

POUVOIR : EMBUSCADE
Augmente la portée et la puissance de ses formidables unités de combat indirect.

OLAF

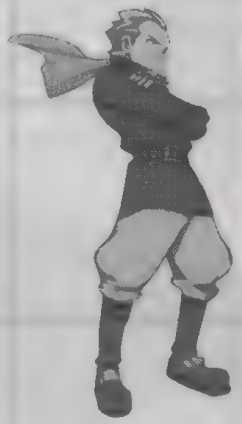


COMPETENCES :
Olaf est un vieux soldat. Il aime la neige et ses troupes ne sont pas affectées par elle. Cependant, la pluie réduit leur mouvement.

POUVOIR : BLIZZARD
Fait tomber la neige, ce qui handicape l'adversaire.

Green Earth

EAGLE



COMPETENCES :
Eagle est le prince des airs. Ses unités aériennes sont très puissantes. En contrepartie, ses unités navales sont assez faibles.

POUVOIR : FOUDRE
Permet à toutes ses unités (sauf infanteries) d'agir deux fois dans le tour.

DRAKE

COMPETENCES :
Drake est le roi des mers et ses unités navales sont supérieures. Ses unités aériennes sont de piètre efficacité.

POUVOIR : TSUNAMI
Crée une vague gigantesque qui enlève 2 PV à toutes les unités ennemies.

Yellow Comet

KANBEI

COMPETENCES :
L'armée de Kanbei est surentraînée et suréquipée, ce qui lui confère des capacités offensives et défensives supérieures aux autres armées. Par contre, le coût de déploiement des troupes est élevé.

POUVOIR : COURAGE
Motive les troupes et augmente leur capacité offensive.

SONJA

COMPETENCES :
Les troupes de Sonja possèdent une portée de vue augmentée dans le BROUILLARD DE GUERRE. L'ennemi ne peut connaître leurs PV. Cependant, Sonja est un peu malchanceuse.

POUVOIR : OEIL DE FAUCON
Augmente la portée de vue de ses troupes et leur permet même de repérer les unités cachées dans les bois et les récifs.

GLOSSAIRE

Voici, par ordre alphabétique, l'explication de quelques termes rencontrés dans le jeu.

Bases

Les villes, les ports, les aéroports, les usines et les QG sont des éléments de terrain qui peuvent être capturés. Capturer et conserver ces bases est une stratégie obligatoire pour atteindre la victoire.

Combat indirect

Les unités qui possèdent une portée d'attaque de deux cases ou plus peuvent attaquer à distance et ainsi éviter toute riposte. Ce type d'attaque est appelé combat indirect.

Coût mouvement

Pourcentage du mouvement total d'une unité, nécessaire pour traverser un certain type de terrain.

Embuscade

Une embuscade se produit lorsqu'une unité rencontre un ennemi caché. L'unité surprise termine là son tour, sans pouvoir éventuellement attaquer. Les embuscades ne peuvent se produire que lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé ou quand vous tombez sur un sous-marin en plongée.

Ordres

Un ordre est une action donnée à une unité (TIRER, ATTEND., CAPT., etc.).

Unités

Une unité est un groupe de soldats ou de véhicules de même type.

Unités aériennes

Les chasseurs, les bombardiers, les hélicos et les hélicos de transport sont les unités aériennes d'**Advance Wars**. Elles sont déployées à partir des aéroports.

Unités navales

Croiseurs, destroyers, barges et sous-marins sont les navires disponibles dans le jeu. Elles sont déployées à partir des ports.

Unités terrestres

Les deux types d'infanterie, les recon, tanks, tanks m, VTB, artillerie, lance-missiles, a-air et DCA sont les unités terrestres que vous rencontrerez. Elles sont déployées à partir des usines.

Valise à carte Vs

C'est une boîte de rangement qui vous permet d'acheter et de ranger plus de cartes Vs (2 joueurs).

Valise à cartes spéciale

Permet de ranger plus de cartes. Livrée avec toute une panoplie de cartes prêtes à jouer.

Villes neutres

Les villes neutres sont grises et se trouvent sur presque toutes les cartes. Capturez-les pour en faire des bases alliées.

TABLEAU DU COÛT DE MOUVEMENT

Ce tableau indique le coût en mouvement pour chaque unité sur chaque type de terrain.

! *Le coût en mouvement est différent suivant les conditions climatiques. Le tableau indique les coûts par temps clair.*

TYPE D'UNITE \ TERRAIN	Plaines	Rivières	Montagnes	Bois	Routes	Villes	Mers	QG	Aéroports	Ports	Ponts	Plages	Bases	Récifs
Infanterie	1	2	2	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Bazooka	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Tank m	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Tank	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Recon	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
VTB	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Artillerie	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Lance-missiles	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
DCA	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
A-air	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Chasseur	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bombardier	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hélico	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hélico tr	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Destroyer							1			1				2
Croiseur							1			1				2
Barge							1			1		1		2
Sous-marin							1			1				2

TABLEAU DE COMBAT

Les dégâts causés par une unité attaquante changent selon l'unité attaquée. Le tableau ci-dessous indique les dommages infligés par une unité à une autre unité en les classant de A à E, A étant la valeur la plus élevée et E la plus faible.

ATTAQUANT \ DÉFENSEUR	Infanterie	Bazooka	Tank m	Tank	Recon	VTB	Artillerie	Lance-missiles	DCA	A-air	Chasseur	Bombardier	Hélico	Hélico tr	Destroyer	Croiseur	Barge	Sous-marin
Infanterie	D	D	E	E	E	D	D	D	E	D			E	E				
Bazooka	C	D	D	C	D	D	B	D	C	B			E	D				
Tank m	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A			E	C	E	D	D	E
Tank	B	B	D	D	D	D	B	B	C	B			E	D	E	E	E	E
Recon	D	D	E	E	E	D	D	D	E	E			E	D				
VTB																		
Artillerie	A	A	D	B	B	B	B	B	C	B					D	C	C	C
Lance-missiles	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					C	A	C	A
DCA	A	A	D	D	C	C	C	C	D	C	C	C	A	A				
A-air											A	A	A	A				
Chasseur											C	A	A	A				
Bombardier	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Hélico	B	B	D	C	C	C	C	C	D	C			C	A	D	C	D	D
Hélico tr																		
Destroyer	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Croiseur											C	C	A	A				A
Barge																		
Sous-marin															C	D	A	C

JEU MULTI-CARTOUCHES, JEU UNE CARTOUCHE

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NECESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... Un par joueur

Cartouches / Jeu Multi-Cartouches ..... Une par joueur

Jeu Une Cartouche ..... Une cartouche

Câbles Game Boy Advance Game Link ..... 2 joueurs: 1 câble

..... 3 joueurs: 2 câbles

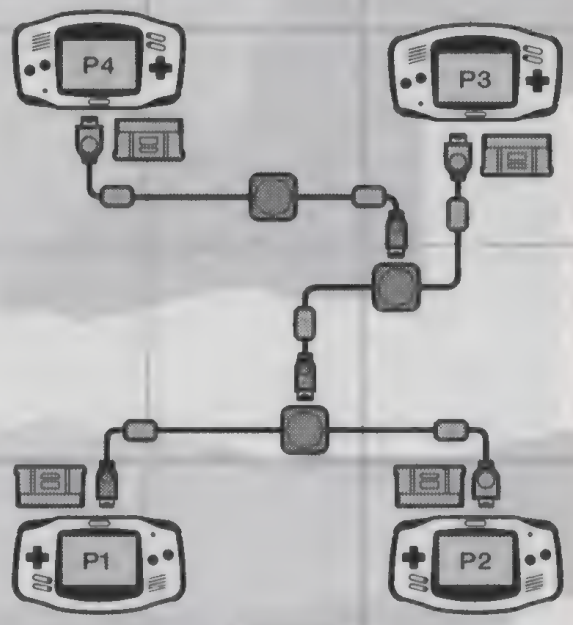
..... 4 joueurs: 3 câbles

Connexion des câbles

Jeu Multi-Cartouches

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*
3. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans son Game Boy Advance sera le joueur 1.*

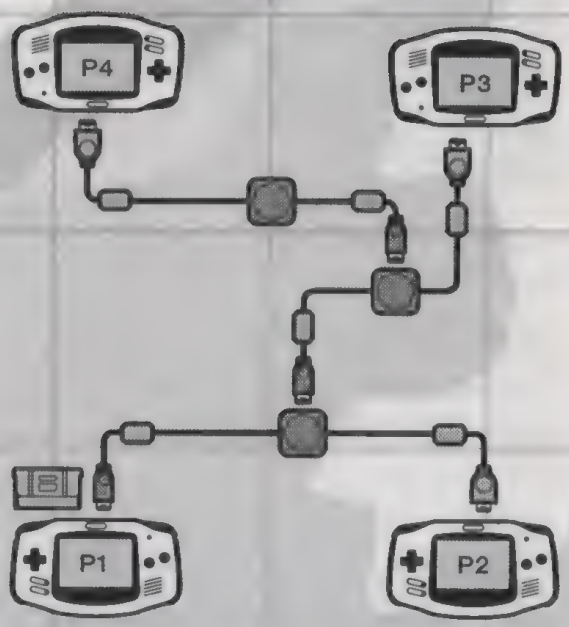


Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu Une Cartouche

1. *Assurez que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance du joueur 1.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux.*
3. *Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans le Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.*
4. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
5. *Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs avec une cartouche.*



Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problemes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si votre câble Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectés entre eux.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'un des Game Boy Advance.*
- *Si la cartouche n'est pas insérée dans le Game Boy Advance du Joueur 1 (Jeu Une Cartouche).*

INHOUD

De besturing 94
Bereid je voor op de strijd 95
Het spelscherm 95
Gevechtsregels 96
Kaartmenu 100
Fog of War (oorlogsmist) 102
Een speltype kiezen 102
Belangrijk Intel Dossier 112
Speel een multi spelcassettespel
of een enkel spelcassettespel 122

DE BESTURING

L-knop
Beweeg de cursor naar eenheden die op bevelen wachten.

R-knop
Toon INTEL-info over eenheden en terrein.

+ Vierpunts-druktoets
- Beweeg de cursor
- Maak keuzes in menu's

A-knop
- Bevestig keuzes
- Toon **kaartmenu**
- Toon bewegingsruimte

START
- Begin het spel
- Toon **overzichtskaart**
- Introfilmpje overslaan

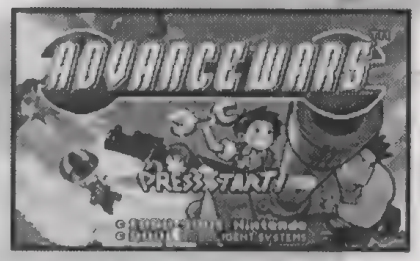
SELECT
- Toon **kaartmenu**
- Troepenweergave opnieuw ordenen (Zie hoofdstuk „Kaartmenu")

B-knop
- Annuleer een keuze
- Toon aanvalsbereik (plaats de cursor op een eenheid en houd B ingedrukt.)
- Selecteer alle eenheden (plaats de cursor op een lege positie en houd B ingedrukt.)

! Druk tegelijk op A + B + START + SELECT om het spel opnieuw te starten.

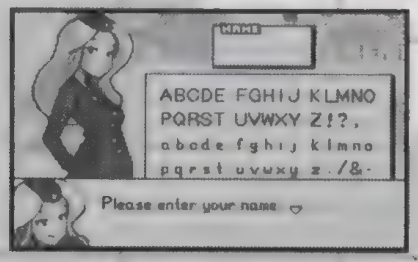
BEREID JE VOOR OP DE STRIJD

Steek de spelcassette van **ADVANCE WARS™** in je Game Boy Advance™.



OPMERKING: Deze spelcassette kan niet worden gebruikt in een Game Boy™ of Game Boy™ Color. Wanneer je de Game Boy Advance aanzet, verschijnt het GAME BOY-logo, gevolgd door het **taalkeuzescherm**. Gebruik in dit scherm de ✚ vierpuntsdruktoets om te kiezen voor ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS of ESPANOL. Druk op A om je keuze te bevestigen en het introfilmpje te starten. Wacht tot het introfilmpje is afgelopen, of druk op A of START om het **titelscherm** te openen.

NAAM INVOEREN



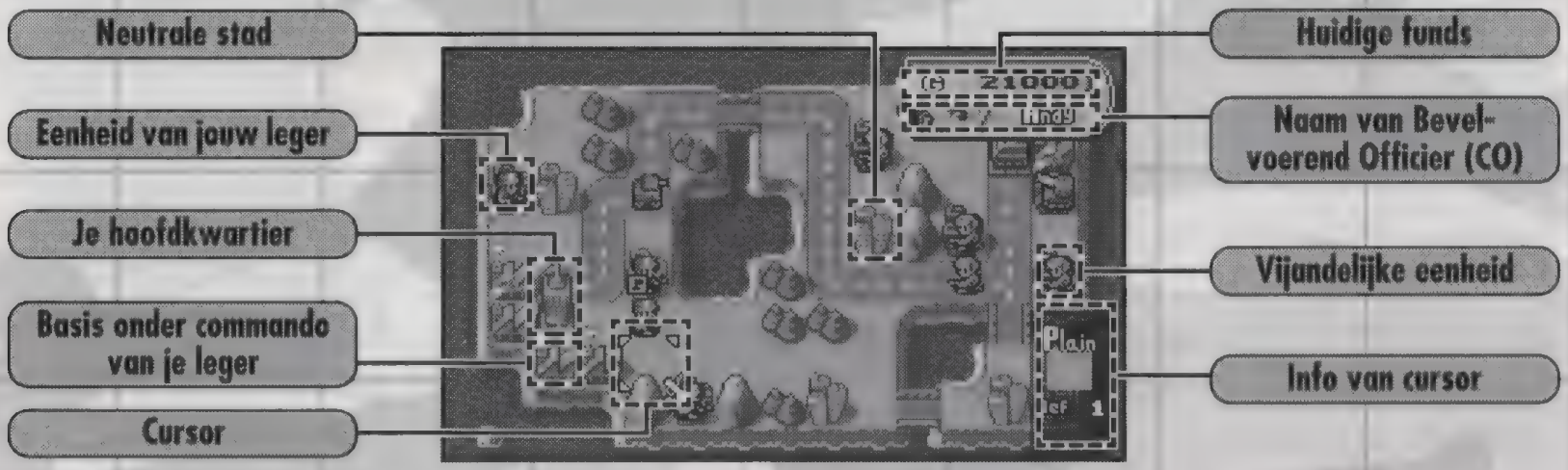
Druk in het **titelscherm** op START of A om het scherm te openen waarin je je naam kunt invoeren. Voer vervolgens je naam in door letters te selecteren met de ✚ vierpuntsdruktoets en te bevestigen met de A-knop. Druk op B wanneer je een keuze wilt annuleren. Wanneer je je naam hebt ingevoerd beweeg je de cursor naar OK en druk je op A.

! *Wanneer je een spel hebt opgeslagen, zal het scherm waarin je een naam in kunt voeren niet langer verschijnen.*

HET SPELSCHERM

Het spelscherm is het slagveld, de oranje eenheden staan onder jouw commando. Eenheden zijn onafhankelijke onderdelen van jouw leger, die je kunt verplaatsen als schaakstukken. Een eenheid kan maximaal tien HP (Hit Points/Trefpunten) bezitten.

! *Gebruik de ✚ vierpuntsdruktoets om de cursor te bewegen. Met de cursor kies je eenheden, terrein en opties.*



GEVECHTSREGELS

VERLOOP VAN HET GEVECHT

Tijdens de gevechten zal de CO (Commanding Officer/ Bevelvoerend Officier) bevelen geven aan zijn eenheden, om vervolgens END te selecteren. Iedere CO in het veld komt op deze manier aan de beurt. Wanneer alle legers hun orders uitgevoerd hebben, is de eerste dag van het gevecht voorbij. Zo wordt verder gespeeld tot één leger als overwinnaar uit de strijd komt.

OPSTELLEN EN FUNDS

War Funds

Je hebt voldoende FUNDS nodig om eenheden op te stellen. Je verdient funds door neutraal of vijandelijk terrein te veroveren of te bezetten.* Naarmate je meer terrein bezit, zal je leger meer funds ontvangen. Ongebruikte funds worden doorgeschoven naar de volgende beurt.

** Steden, vliegvelden, havens en basissen zijn de enige objecten die je kunt veroveren.*

[!] Je kunt funds niet meenemen naar een andere kaart.

Eenheden opstellen

Om eenheden op te stellen, plaats je de cursor op een opstellingsobject, een basis, vliegveld of haven. Druk dan op A om het **opstellingsmenu** te openen. Druk in dit menu op ↑ en ↓ van de ✚ vierpunts-druktoets om de eenheid te selecteren die je op wilt stellen, en druk op A om je keuze te bevestigen.

[!] Nieuw opgestelde eenheden kunnen pas de volgende beurt worden gebruikt.

[!] In een leger kunnen maximaal vijftig eenheden worden opgesteld.

TROEPEN VERPLAATSEN

Wanneer je een eenheid wilt verplaatsen, moet je deze eerst selecteren. Plaats hiervoor de cursor op de eenheid en druk op A. Wanneer de eenheid is geselecteerd, wordt de bewegingsruimte weergegeven. Zet de cursor op de plaats waar je de eenheid naartoe wilt brengen en druk op A. De eenheid zal het pad volgen dat wordt aangegeven door de bewegingsingspijl.*

** De bewegingspijl is de rode pijl die de route aangeeft die de geselecteerde eenheid zal volgen naar zijn bestemming.*

Wanneer een eenheid de geselecteerde bestemming heeft bereikt, verschijnt het commando WAIT (wachten). Wanneer je dit commando selecteert, wordt de kleur van de eenheid donkerder. Donker gekleurde eenheden kunnen dezelfde beurt geen nieuwe commando's meer ontvangen.

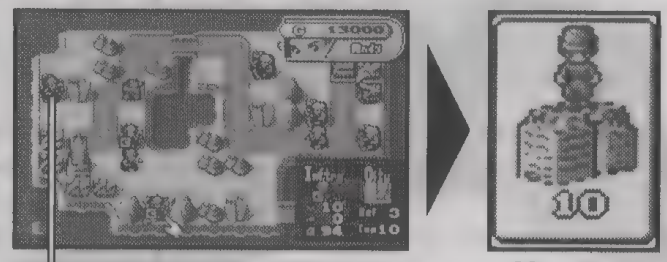
Je kunt op deze manier al je eenheden verplaatsen. Je kunt op één positie niet meer dan één eenheid opstellen.

Over brandstof

Eenheden verbruiken brandstof als ze worden verplaatst. Vliegtuigen en schepen gebruiken zelfs brandstof wanneer ze stilstaan. Wanneer de brandstof is opgebruikt, kunnen grondtroepen niet bewegen, terwijl eenheden op zee of in de lucht zullen zinken of neerstorten.

VEROVEREN VAN OBJECTEN

Wanneer je een infanterie-eenheid of MECH-eenheid naar een neutraal of vijandelijk object verplaatst, verschijnt het commando CAPT. Selecteer dit commando om je eenheid dat object te laten veroveren.



Eenheid verovert een basis

Verover-animatie

DE VIJAND AANVALLEN

Wanneer een eenheid zich in een positie bevindt waarin hij de vijand aan kan vallen, verschijnt het commando FIRE in het **commando-menu**. Selecteer dit commando om de aanvalscursor te laten verschijnen. Gebruik de ✚ vierpuntsdruktoets om te kiezen welke vijandelijke eenheid aangevallen dient te worden. Druk op A om de aanval te beginnen.

Je voert het bevel over zowel directe als indirecte gevechtseenheden. Directe gevechtseenheden bewegen zich naar een aanvalspositie naast de vijand, en vuren in dezelfde beurt. Indirecte gevechtseenheden moeten zich eerst naar een aanvalspositie bewegen op enige afstand van de vijand, en kunnen pas de volgende beurt vuren. Het voordeel van indirect vuur is dat de aanvallende eenheid niet geraakt kan worden door een tegenaanval. Een goede CO gebruikt een strategie waarin de sterke kanten van beide soorten eenheden optimaal worden benut.

! *Het aanvalsbereik verschilt onder indirecte gevechtseenheden.*

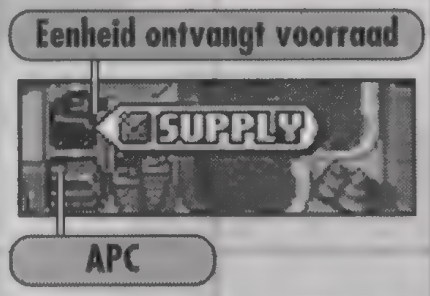
Wanneer je de HP van een vijandelijke eenheid terugbrengt naar 0, zal deze eenheid van het slagveld verdwijnen. Natuurlijk gebeurt hetzelfde wanneer de HP van één van jouw eenheden is teruggebracht naar 0.

VOORRADEN

Je kunt je eenheden op 2 manieren bevoorraden met brandstof en munitie. Ten eerste krijgen alle eenheden op basissen of die aan een APC (Amored Personnel Carrier/ bepantserd personeelvervoer) grenzen hun brandstof en munitie automatisch aangevuld, aan het begin van iedere beurt. De eenheden op basissen krijgen ook twee HP aangevuld. Je kunt voorraden van een eenheid ook aanvullen door een APC naar een aanliggende positie te brengen en het commando SUPPLY te selecteren.

! *Iedere eenheid kan voorraden ontvangen. Wanneer er meer dan één bevoorradingsvoertuig is opgesteld, zullen ze allemaal voorraden leveren.*

! *Luchteenheden ontvangen voorraden op vliegvelden. Marine-eenheden ontvangen voorraden in havens. Marine-eenheden die op zandbanken zijn gestopt, kunnen ook voorraden ontvangen van landingsvoertuigen.*



SAMENVOEGEN

Je kunt twee eenheden van hetzelfde soort samenvoegen tot een nieuwe eenheid. Dit kan van pas komen wanneer je eenheden over weinig HP beschikken. Om eenheden samen te voegen, moet je een eenheid naar een positie brengen die reeds wordt bezet door een eenheid van hetzelfde soort. Kies vervolgens het commando JOIN in het **commando-menu** en druk op A om dit te bevestigen, zodat de twee eenheden samen worden gevoegd. Het aantal HP van de nieuwe eenheid is gelijk aan de som van de HP van de twee samengevoegde eenheden.

! *Je kunt twee eenheden niet samenvoegen wanneer één van de eenheden over tien HP beschikt. De som van de twee samengevoegde eenheden is nooit groter dan tien HP.*

INLADEN

Transportvoertuigen* kunnen troepen van de ene naar de andere plaats vervoeren. Om een eenheid in een transportvoertuig te laden, moet je de gewenste eenheid naar een positie verplaatsen waarop een transportvoertuig staat opgesteld. Kies dan voor het commando LOAD in het **commando-menu**. Een transportvoertuig dat eenheden bevat, wordt gemarkeerd met een icon. Plaats de cursor op een transportvoertuig om te zien wat voor soort eenheid deze bevat.

** APC's, transporthelikopters, landingsvoertuigen en kruisers zijn alle transportvoertuigen.*

! *Of laden mogelijk is, is afhankelijk van het soort transportvoertuig en het terrein.*

! *Eenheden die worden vervoerd lopen geen schade op wanneer het transportvoertuig onder vuur wordt genomen. Wanneer een transportvoertuig echter wordt vernietigd, zal de eenheid die wordt vervoerd ook worden vernietigd.*

UITLADEN

Om een eenheid uit te laden, kies je in het **commando-menu** voor DROP. Gebruik de ✚ vierpuntsdruktoets om de plaats te selecteren waar je de eenheid uit wilt laden, en bevestig je keuze met de A-knop.

! *Wanneer twee eenheden worden vervoerd, druk je ↑ en ↓ op de ✚ vierpuntsdruktoets om de eenheid te kiezen die je uit wilt laden. Transportvoertuigen die twee eenheden kunnen bevatten, kunnen beide eenheden tijdens dezelfde beurt uitladen.*

UITSLAG VAN DE STRIJD

VICTORY [overwinning]

Er bestaan twee manieren om de strijd te winnen. De eerste manier is door het veroveren van het HQ (hoofdkwartier) van de vijand. De tweede manier is door het verslaan van alle eenheden van de tegenstander.

! *Afhankelijk van de instellingen van de spelregels en de kaart waarop wordt gestreden, kan het veroveren van een basis ook een manier zijn om de strijd te winnen.*

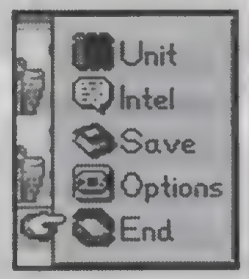
DEFEAT [nederlaag]

Er zijn drie manieren om de strijd te verliezen. Ten eerste wanneer je HQ is bezet door de vijand. Ten tweede wanneer al je eenheden zijn verslagen. De derde manier is door je over te geven, dit doe je door in het **kaartmenu** het **optiemenu** te openen en voor YIELD te kiezen.

! *De voorwaarden voor een overwinning verschillen per speltype.*

KAARTMENU

Plaats de cursor op een onbezette positie en druk op A om het **kaartmenu** te openen.



! *De opties in het **kaartmenu** kunnen per speltype verschillen.*

UNIT (EENHEID)

Onder UNIT vind je belangrijke informatie over je opgestelde troepen. Druk op ↑ en ↓ om een eenheid te selecteren, en druk ← en → om één van de categorieën te selecteren. Druk op SELECT om de volgorde te veranderen waarin de eenheden zijn gerangschikt, op basis van de geselecteerde categorie.

Eenheid-informatiescherm

TYPE:	De naam van de eenheid
HP:	Het aantal HP per eenheid
GAS:	De hoeveelheid brandstof per eenheid
RDS (munitie):	De hoeveelheid munitie voor het primaire wapen per eenheid

INTEL (INFORMATIE)

Selecteer eerst INTEL en dan STATUS om informatie te bekijken over de huidige strijd. Gebruik de ✚ vierpuntsdruktoets om een optie te selecteren en druk op A om je keuze te bevestigen.

STATUS

Het **gevechtsstatusscherm** toont de naam van de huidige kaart, de dag van de strijd, het aantal basissen dat ieder leger bezit, het aantal neutrale basissen en informatie over het funds. Het **eenheidstatusscherm** toont info over het totaal aantal opgestelde eenheden, resterende eenheden en verslagen eenheden.

TERMS (voorwaarden, alleen in de Campaign Mode)

Informeert je over de voorwaarden om de strijd te winnen op iedere kaart in de **Campaign Mode**.

RULES (spelregels, alleen in VS. MODE en LINK MODE)

Deze optie laat je controleren welke instellingen zijn gemaakt met betrekking tot de TEAMS en spelregels (RULES). Je kunt de instellingen in dit scherm niet veranderen.

! *De opties kunnen per speltype verschillen.*

CO (bevelvoerend officier)

Kies voor CO om dossiers te bekijken van de officieren die deelnemen aan de huidige strijd. Druk ← en → of op L en R om van dossier te wisselen. Druk op ↑ en ↓ om door het dossier van een officier te bladeren.

SAVE

Dit commando laat je je vorderingen in het spel saven.

WEES HIERBIJ VOORZICHTIG! Wanneer je vergeet te saven, kan het zijn dat je bepaalde handelingen in het spel opnieuw uit moet voeren, wanneer je het systeem uitzet. Daarom raden we aan om regelmatig te saven.

LET OP! Dit spel kent geen auto-save-functie, dus je zult zelf moeten beslissen wanneer je wilt saven.

! *Per speltype is slechts één bestand beschikbaar om in te saven. Spellen in de LINK MODE kun je niet saven.*

Alle spelgegevens wissen

Houd L, → en SELECT ingedrukt terwijl je de Game Boy Advance aanzet om het scherm te openen waarin je alle spelgegevens kunt wissen. Druk op → om YES te selecteren, en druk op A om je keuze te bevestigen.

! *WEES VOORZICHTIG! Spelgegevens die je wist gaan voorgoed verloren.*

OPTIONS

In het **optiemenu** kun je diverse instellingen wijzigen. Druk ↑ en ↓ om de optie te kiezen die je wilt veranderen, en druk op A om je keuze te bevestigen.

MUSIC (muziek)

Zet de muziek in het spel ON (aan) of OFF (uit).

VISUALS (weergave)

Bepaal welke beelden tijdens het spel moeten worden weergegeven.

VISUAL A: Geef de animaties weer van zowel de gevechten als de veroveringen.

VISUAL B: Geef alleen de animaties van de gevechten weer.

VISUAL C: Geef alleen de animaties van de gevechten van de speler weer.

NO VISUAL: Geef geen animaties weer.

DELETE (verwijderen)

Selecteer de eenheid die je wilt verwijderen met ↑, ↓, ← en →, druk op A om je keuze te bevestigen.

YIELD (overgeven)

Kies voor YES en druk op A om je keuze te bevestigen wanneer je je wilt overgeven en het slagveld wilt verlaten.

EXIT MAP (verlaat kaart)

Deze optie laat je op ieder gewenst moment teruggaan naar het menu waarin je een speltype kunt selecteren. Kies voor YES en bevestig je keuze met A om het gevecht te beëindigen.

! *De samenstelling van het **optiemenu** en de instellingen die je kunt veranderen kunnen verschillen per speltype.*

END

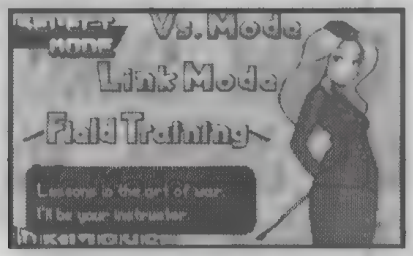
Wanneer je klaar bent met het uitdelen van bevelen en je beurt wilt eindigen, kies je voor END. Druk op A om je keuze te bevestigen.

FOG OF WAR (OORLOGSMIST)

Op sommige kaarten zul je iets tegenkomen wat we oorlogsmist (FOG OF WAR) noemen. Deze oorlogsmist beperkt het zicht, waardoor je niet meer van de kaart ziet dan dat je eenheden kunnen zien. De afstand waarover eenheden kunnen kijken verschilt per eenheid. Infanterie-eenheden en mech-eenheden kunnen drie posities verder kijken wanneer ze op een berg zijn geklommen.

! *Meer informatie over het zicht van de verschillende eenheden vind je in het hoofdstuk „Belangrijk Intel Dossier".*

EEN SPELTYPE KIEZEN



FIELD TRAINING (VELDTRAINING)

In FIELD TRAINING doe je praktijkervaring op terwijl je les krijgt in oorlogsstrategieën. Druk in het scherm waarin je een speltype moet kiezen op ↑ en ↓ om FIELD TRAINING te selecteren, en druk op A om je keuze te bevestigen. Druk in het volgende scherm ↑ en ↓ om de kaart te kiezen waarop je wilt spelen, druk op A om je keuze te bevestigen.

VS. MODE

Druk in het scherm waarin je een speltype moet kiezen op ↑ en ↓ om VS. MODE te selecteren, en druk op A om je keuze te bevestigen.

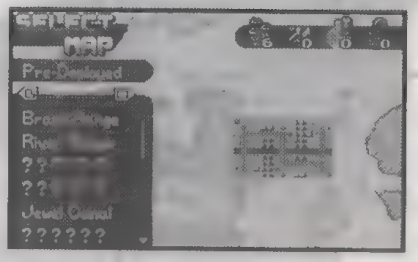
De VS. MODE spelen

Om de VS. MODE te spelen hoef je slechts te beschikken over één Game Boy Advance en één spelcassette van **ADVANCE WARS**.

Speler 1 geeft zijn eenheden het eerst bevelen. Wanneer speler 1 klaar is, geeft hij de Game Boy Advance door aan speler 2. Speler 2 geeft zijn bevelen en draagt de Game Boy Advance over aan speler 3. Deze herhaalt het proces. Wanneer speler 4 zijn beurt heeft voltooid, geeft hij de Game Boy Advance weer door aan speler 1. Zo blijven de spelers de Game Boy Advance doorgeven tot de strijd is gestreden.

! *Deze uitleg geldt voor een spel met vier menselijke spelers. Wanneer slechts drie menselijke spelers deelnemen, bestuurt de computer het overgebleven leger.*

Wanneer je voor het eerst speelt, kun je in het menu alleen kiezen voor NEW. Een volgende speelbeurt kun je ook kiezen voor CONTINUE (verder spelen).



In eerste instantie kun je in de VS. MODE kiezen uit vier verschillende kaarten. Druk ← en → om het soort kaart te selecteren. Druk ↑ en ↓ om de kaart te kiezen waarop je wilt spelen. Druk dan op A om je keuze te bevestigen.

Soort kaarten in de VS. MODE

PRE-DEPLOYED Op dit type kaart begin je de strijd met een bepaald aantal vooraf opgestelde eenheden. Je kunt geen extra eenheden opstellen.

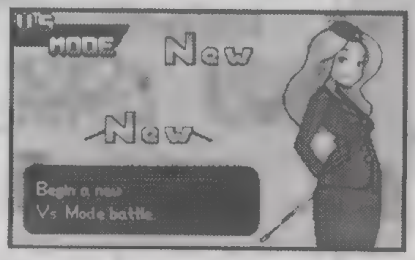
3P MAPS Selecteer deze optie om te strijden op kaarten die speciaal zijn ontworpen voor gevechten tussen 3 spelers.

4P MAPS Op deze kaarten beproef je je strategisch inzicht tegen drie andere legers in een genadeloze veldslag.

WAR ROOM Deze kaarten komen beschikbaar wanneer je dit speltype hebt ontgrendeld.

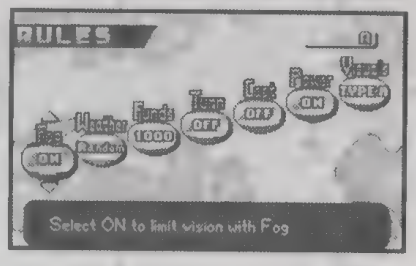
! *Met Advance Wars-munten kun je extra kaarten kopen. Deze munten kun je verdienen in de speltypes FIELD TRAINING en CAMPAIGN. Meer informatie over het aanschaffen van kaarten vind je in de paragraaf „Battle Maps (Gevechtskaarten)".*

Nadat je een kaart hebt geselecteerd, verschijnt het scherm waarin je een CO kunt selecteren. Kies de officieren die je wilt gebruiken, en bepaal bij iedere officier of deze door de computer of een menselijke speler bestuurd moet worden. Druk ← en → om tussen categorieën te wisselen, en druk ↑ en ↓ om de instellingen te veranderen.



! *In gevechten met drie of meer legers kun je teams creëren door vlaggen toe te wijzen aan de legers. Legers die strijden onder dezelfde vlag zijn bondgenoten.*

Bepaal vervolgens de RULES. Druk op ← en → om tussen de regels te wisselen, en druk op ↑ en ↓ om de geselecteerde regels te veranderen.



RULES [SPELREGELS]

FOG	Zet de oorlogsmist aan (ON) of uit (OFF). Kies voor ON wanneer je het zicht wilt beperken tot dat van de individuele eenheden.
WEATHER	Stel de weersomstandigheden in als CLEAR (helder), SNOW (sneeuw), RAIN (regen) of RANDOM (willekeurig). De laatste optie zorgt voor wisselende weersomstandigheden.
FUNDS	Bepaal het geld dat je per basis ontvangt. Je saldo bepaalt het aantal en soort eenheden dat je tijdens de strijd op kunt stellen.
TURN	Bepaal hoeveel dagen de strijd doorgaat. De winnaar is het leger die aan het eind van het bepaalde aantal dagen de meeste basissen bezit.
CAPT	Kies deze optie als je wilt dat de overwinning afhangt van het aantal basissen dat tijdens het spel werd veroverd. Het spel eindigt wanneer het bepaalde aantal basissen is veroverd.
POWER	Zet de kracht van de CO aan (ON) of uit (OFF). Kies voor ON wanneer je de speciale kracht van je officier wilt gebruiken. Iedere CO beschikt over een andere kracht.
VISUALS	Bepaal welke animaties weergegeven moeten worden. Deze zijn gelijk aan die in het **optiemenu**.

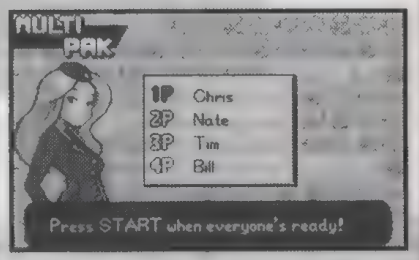
! *Wanneer een spel eenmaal is begonnen, kunnen de regels niet meer worden aangepast.*

LINK MODE

Kies dit speltype en koppel twee of meer Game Boy Advance spelsystemen met het vereiste aantal Game Boy Advance Game Link™-snoeren (wordt apart verkocht).

! *In de LINK MODE kun je kiezen voor MULTI-PAK (meer dan één spelcassette) of SINGLE-PAK (enkele spelcassette). Het aantal spelcassettes dat je voor deze speltypes nodig hebt varieert.*

MULTI-PAK [2 tot 4 spelers]



Om MULTI-PAK te kunnen spelen, moet je per speler over één Game Boy Advance en één spelcassette beschikken.

! *Voordat je met spelen begint, moet je alle spelsystemen aan elkaar koppelen met Game Link-snoeren. Meer details hierover vind je in het hoofdstuk „Speel een multi spelcassettespel of een enkel spelcassettespel".*

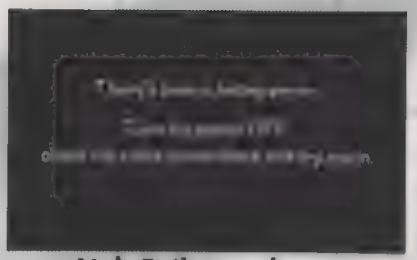
Druk in het scherm waarin je een speltype moet kiezen op ↑ en ↓ om LINK MODE te selecteren, en druk op A om je keuze te bevestigen. Kies in het volgende scherm op dezelfde manier voor MULTI-PAK. Wanneer je dit hebt gedaan, verschijnt het scherm waarin je spelers kunt aanmelden.

Wanneer alle deelnemende spelers zijn aangemeld, kan speler 1 op START drukken om het overdragen van spelgegevens te beginnen.

! *Tijdens het overdragen van spelgegevens moet je je Game Boy Advance niet uitzetten en ook geen Game Link-snoeren verwijderen.*

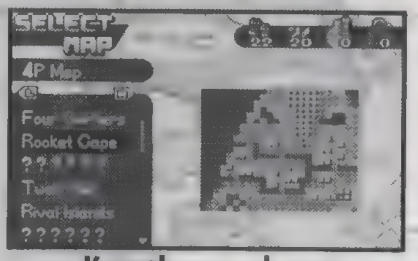
Link Failure (koppelen mislukt)

Wanneer er zich een probleem voordoet bij het koppelen, verschijnt het **link failure-scherm**. Wanneer dit gebeurt moet je alle spelsystemen uitzetten en controleren of alle Game Link-snoeren correct zijn aangesloten. Begin dan opnieuw met het overdragen van spelgegevens.



Link Failure-scherm

Wanneer het overdragen van spelgegevens is voltooid, verschijnt bij iedereen het scherm in beeld waarop een kaart kan worden geselecteerd. Druk ← en → om het soort kaart te selecteren. Druk ↑ en ↓ om de kaart te kiezen waarop je wilt spelen.

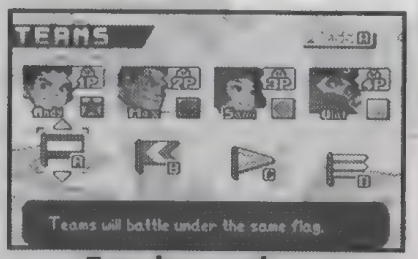


Kaartkeuzescherm

! *Een willekeurige speler kan de kaart kiezen waarop gespeeld wordt.*

! *Het beschikbare aantal kaarten is afhankelijk van het aantal spelers.*

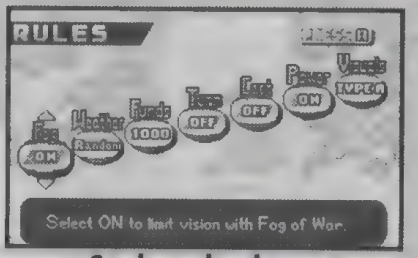
Hierna verschijnt het **teamkeuzescherm**. Iedere speler moet ↑ en ↓ drukken om een CO te kiezen.



Teamkeuzescherm

! *In gevechten met drie of meer legers, kun je TEAMS creëren door aan ieder leger een vlag toe te wijzen. Legers die strijden onder dezelfde vlag zijn bondgenoten.*

In het volgende scherm moet je de spelregels (RULES) bepalen. Druk op ← en → om tussen de regels te wisselen, en druk op ↑ en ↓ om de geselecteerde regels te veranderen. Druk op A om je keuze te bevestigen en het spel te beginnen.



Spelregelsscherm

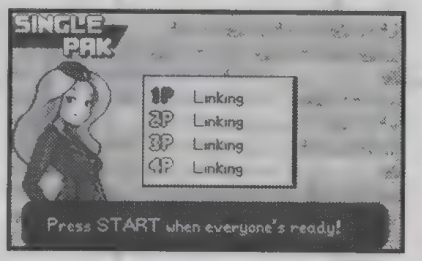
! *Het **Spelregelsscherm** verschijnt op alle aangesloten spelsystemen.*

! *Wanneer het spel is begonnen, kunnen de spelregels niet meer worden gewijzigd.*

! *In dit speltype kan een leger niet worden bestuurd door de computer.*

SINGLE-PAK (2 tot 4 spelers)

Om SINGLE-PAK te kunnen spelen, moet je per speler over één Game Boy Advance beschikken, maar je hebt in totaal slechts één spelcassette nodig.



! *Voordat je met spelen begint, moet je alle spelsystemen aan elkaar koppelen met Game Link-snoeren. Meer details hierover vind je in het hoofdstuk „Speel een multi spelcassettespel of een enkel spelcassettespel".*

Druk in het scherm waarin je een speltype moet kiezen op ↑ en ↓ om LINK MODE te selecteren, en druk op A om je keuze te bevestigen. Kies in het volgende scherm op dezelfde manier voor SINGLE-PAK. Wanneer je dit hebt gedaan, verschijnt het scherm waarin je spelers kunt aanmelden op het scherm van speler 1. Speler 1 moet vervolgens aangeven hoeveel spelers willen deelnemen, en op START drukken.

[!] *Het scherm waarin spelers moeten worden aangemeld, verschijnt alleen in beeld op de Game Boy Advance van speler 1. De beeldschermen van de andere spelsystemen tonen het GAME BOY-logo.*

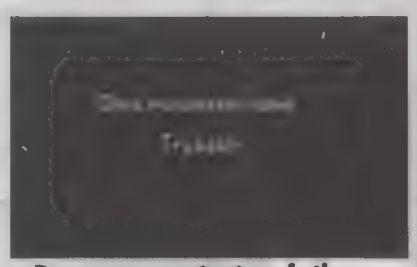
Vervolgens verschijnt bij iedere speler het **Download-scherm** in beeld. Wanneer het overdragen van spelgegevens begint, verschijnt de boodschap NOW LOADING in beeld.

[!] *Het overdragen van spelgegevens duurt enkele secondes.*

[!] *Tijdens het overdragen van spelgegevens moet je je Game Boy Advance niet uitzetten en ook geen Game Link-snoeren verwijderen.*

DATA TRANSMISSION FAILURE (OVERDRAGEN SPELGEGEVENS MISLUKT)

Wanneer er zich een probleem voordoet tijdens het overdragen van spelgegevens, verschijnt het **Data transmission failure-scherm**. Wanneer dit gebeurt moet je alle spelsystemen uitzetten en controleren of alle Game Link-snoeren correct zijn aangesloten. Begin dan opnieuw met het overdragen van spelgegevens.

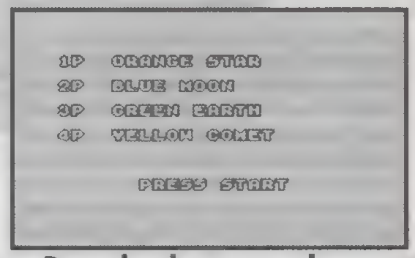


Data transmission failure-scherm

Wanneer het overdragen van spelgegevens is voltooid, verschijnt de tekst PRESS START in beeld bij speler 1. Speler 1 moet dan op START drukken om het spel te beginnen.

[!] *In een SINGLE-PAK-spel selecteert de computer een kaart en de spelregels. In dit speltype zijn de **kaartmenu**-opties anders dan gebruikelijk.*

[!] *SINGLE-PAK-spellen kun je niet saven.*



Download succes-scherm

TRADE MAPS (Kaarten uitwisselen, 2 tot 4 spelers)

Om kaarten uit te wisselen, moet je per speler over één Game Boy Advance en één spelcassette beschikken.

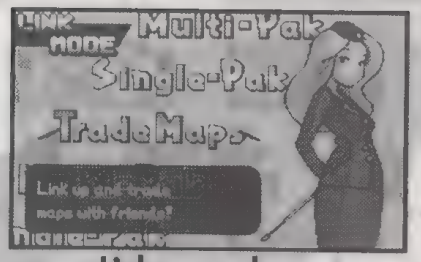
[!] *Voordat het uitwisselen kan beginnen moet je alle spelsystemen aan elkaar koppelen met Game Link-snoeren. Meer details hierover lees je in het hoofdstuk „Speel een multi spelcassettespel of een enkel spelcassettespel".*

In deze modus kun je kaarten verzenden en ontvangen die zijn ontworpen in de **Design Maps Mode**. De persoon die een kaart verstuurt is de verzender, de persoon die de kaart ontvangt is de ontvanger. De verzender kan een kaart naar alle gekoppelde spelers sturen.

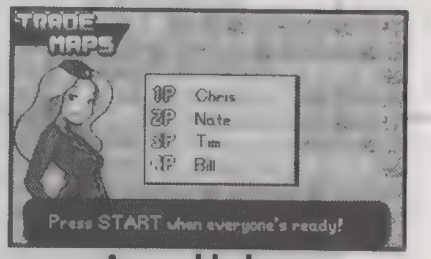
[!] *Je kunt slechts één kaart tegelijk versturen.*

! *Je moet een kaart saven voordat je deze kunt versturen.*

Alle spelers moeten in het **speltype-keuzescherm** op ↑ en ↓ drukken om te kiezen voor LINK MODE, en op A drukken om deze keuze te bevestigen. In het volgende scherm moeten alle spelers kiezen voor TRADE MAPS (kaarten uitwisselen). Wanneer je dit hebt gedaan, verschijnt het scherm waarin je spelers kunt aanmelden. Als iedere speler zich heeft aangemeld, moet speler 1 op START te drukken om het uitwisselen van kaarten te beginnen.



Linkmenuscherm

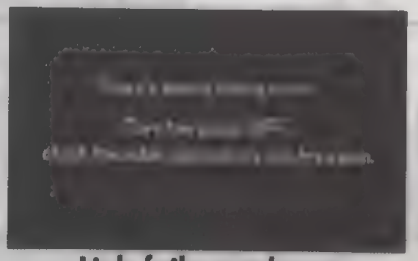


Aanmeldscherm

! *Tijdens het uitwisselen van kaarten moet je je Game Boy Advance niet uitzetten en ook geen Game Link-snoeren verwijderen.*

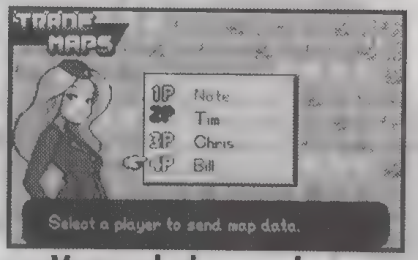
Link Failure (koppelen mislukt)

Wanneer er zich een probleem voordoet bij het koppelen, verschijnt het **link failure-scherm**. Wanneer dit gebeurt moet je alle spelsystemen uitzetten en controleren of alle Game Link-snoeren correct zijn aangesloten. Begin dan opnieuw met het uitwisselen van kaarten.


Link failure-scherm

Wanneer het overdragen van spelgegevens is voltooid, verschijnt bij iedereen het scherm in beeld waarop een verzender kan worden geselecteerd. Druk ↑ en ↓ om de verzender te selecteren.

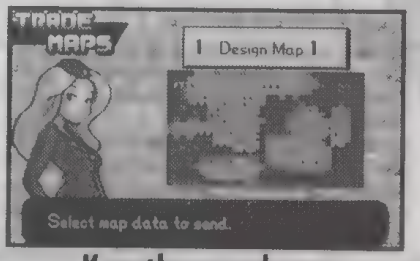
! *Iedere speler moet dezelfde verzender selecteren.*



Verzenderkeuzescherm

Verzender

Het **kaartkeuzescherm** verschijnt op het beeldscherm van de verzender. De verzender moet op ← en → drukken om de kaart te selecteren die hij wil versturen.

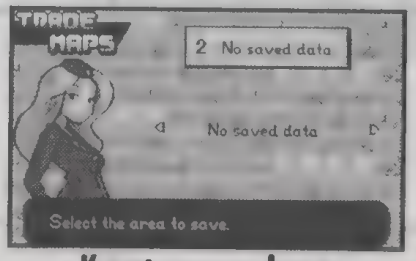


Kaartkeuzescherm

Ontvanger

Het **kaart-save-scherm** verschijnt op de beeldschermen van de ontvangers. De ontvangers moeten op ← en → drukken om de locatie te selecteren waar de ontvangen kaart moet worden opgeslagen. In het **kaart-save-scherm** kunnen maximaal drie kaarten worden gesaved.

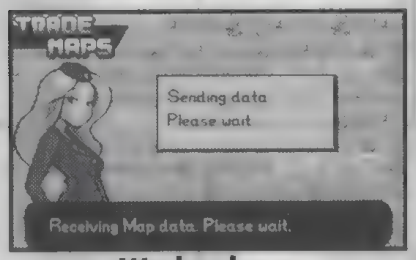
! *Tijdens het uitwisselen van kaarten moet je je Game Boy Advance niet uitzetten en ook geen Game Link-snoeren verwijderen.*



Kaart-save-scherm

DATA TRANSMISSION FAILURE (OVERDRAGEN SPELGEGEVENS MISLUKT)

Wanneer er zich een probleem voordoet tijdens het overdragen van spelgegevens, verschijnt het **Data transmission failure-scherm**. Wanneer dit gebeurt moet je alle spelsystemen uitzetten en controleren of alle Game Link-snoeren correct zijn aangesloten. Begin dan opnieuw met het overdragen van spelgegevens.

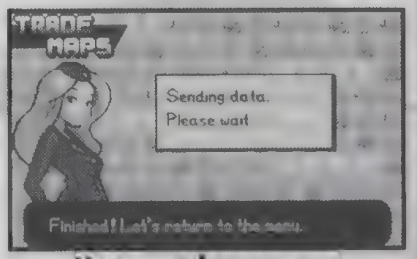


Wachtscherm

Data transmission failure-scherm

VERZENDER

Wanneer het overdragen van spelgegevens is voltooid, wordt dit op het scherm van de verzender aangegeven. Daarna gaat het spel terug naar het **Linkmenu-scherm**.



Het overdragen van spelgegevens is voltooid.

ONTVANGER

Wanneer de ontvangen kaart is opgeslagen, wordt dit op het scherm van de ontvanger aangegeven. Daarna gaat het spel terug naar het **Linkmenuscherm**.

Kaarten die in deze modus worden uitgewisseld kun je gebruiken in de VS. MODE en MULTI-PAK-spellen.

CAMPAIGN

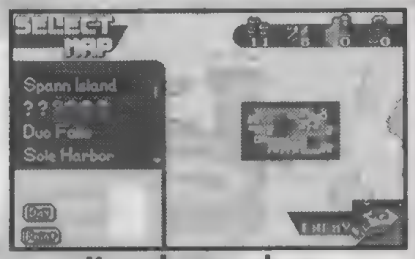
In het speltype CAMPAIGN, bundel je je krachten met drie CO's van het Orange Star-leger. Samen nemen jullie het op tegen een flink aantal vijandelijke bevelvoerders. Druk op ↑ en ↓ om CAMPAIGN te selecteren, en druk op A om je keuze te bevestigen.

*De eerste keer dat je CAMPAIGN selecteert, kun je in het **menuscherm** alleen NEW selecteren. Wanneer je je spel een keer hebt opgeslagen, verschijnt ook de optie CONTINUE (verder spelen).*

WAR ROOM

In het speltype WAR ROOM kun je je strategisch inzicht beproeven door te strijden voor hoge scores en posities in enkele gevechten. Druk in het **speltype-keuzescherm** op ↑ en ↓ om WAR ROOM te selecteren, en druk op A om je keuze te bevestigen.

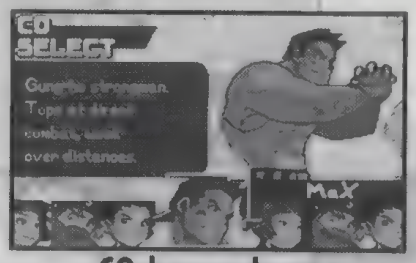
Vervolgens verschijnt het **kaartkeuzescherm**. Selecteer de kaart waarop je wilt spelen door op ↑ en ↓ te drukken, bevestig je keuze door op A te drukken.



Kaartkeuzescherm

[!] *Een aantal vraagtekens (???) in het **kaartkeuzescherm** duidt op kaarten die je aan kunt schaffen onder de optie BATTLE MAPS.*

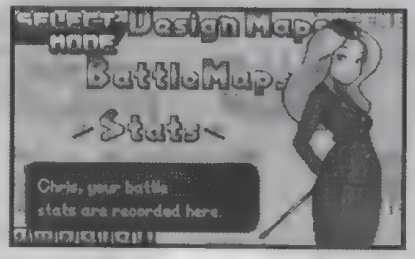
Druk in het **CO-keuzescherm** op ← en → om de CO te kiezen die je wilt gebruiken. Druk op A om je keuze te bevestigen en het spel te beginnen.



CO-keuzescherm

STATS

Selecteer STATS om je gevechtsgeschiedenis te bekijken. Druk hiervoor op ↑ en ↓ in het **speltype-keuzescherm** en druk op A om je keuze te bevestigen. Kies vervolgens op dezelfde manier voor RANK (rang) of RECORD. Je rang als speciaal adviseur in het speltype CAMPAIGN verschijnt onder RANK, onder RECORD worden de vijf beste scores op de verschillende WAR ROOM-kaarten getoond.



BATTLE MAPS (GEVECHTSKAARTEN)

Onder de optie BATTLE MAPS kun je je kostbare Advance Wars-munten uitgeven. Je kunt deze munten verdienen in de speltypes CAMPAIGN en WAR ROOM. De eigenaar van de gevechtskaarten is een slimme en vriendelijke kerel met de naam Hachi. Hij weet zo'n beetje alles wat er te weten valt over **ADVANCE WARS**, en zal je soms handige tips toespelen. Daarom is het verstandig om Hachi niet alleen te bezoeken om te winkelen, maar ook om gewoon even een praatje te maken. Je kunt hier nieuwe kaarten kopen en nieuwe officieren inhuren. Kies hiervoor in het **speltype-keuzescherm** voor BATTLE MAPS en druk op A. Druk op ↑ en ↓ om het voorwerp te selecteren dat je aan wilt schaffen, en druk op A om je keuze te bevestigen.

[!] *Wanneer je niet over genoeg munten beschikt, kun je geen voorwerpen aanschaffen.*

DESIGN MAPS (KAARTEN ONTWERPEN)

In deze modus kun je je eigen kaarten ontwerpen. Je kunt deze kaarten vervolgens gebruiken in de VS. MODE en de **Multi-pak Mode**. Je kunt ook kaarten uitwisselen met vrienden in het speltype TRADE MAPS. Kies in het **speltype-keuzescherm** voor DESIGN MAPS met ↑, ↓ en de A-knop.

Eigen kaarten ontwerpen

Om een kaart te ontwerpen, kun je op L en R drukken om menu's met eenheden en terreinen op te roepen. Maak in deze menu's een keuze met ← en → en druk op A om het geselecteerde object op de kaart te plaatsen. Wanneer je eenheden en basissen plaatst, kun je een kleur selecteren door op ↑ en ↓ te drukken.

DESIGN MAPS-menu's

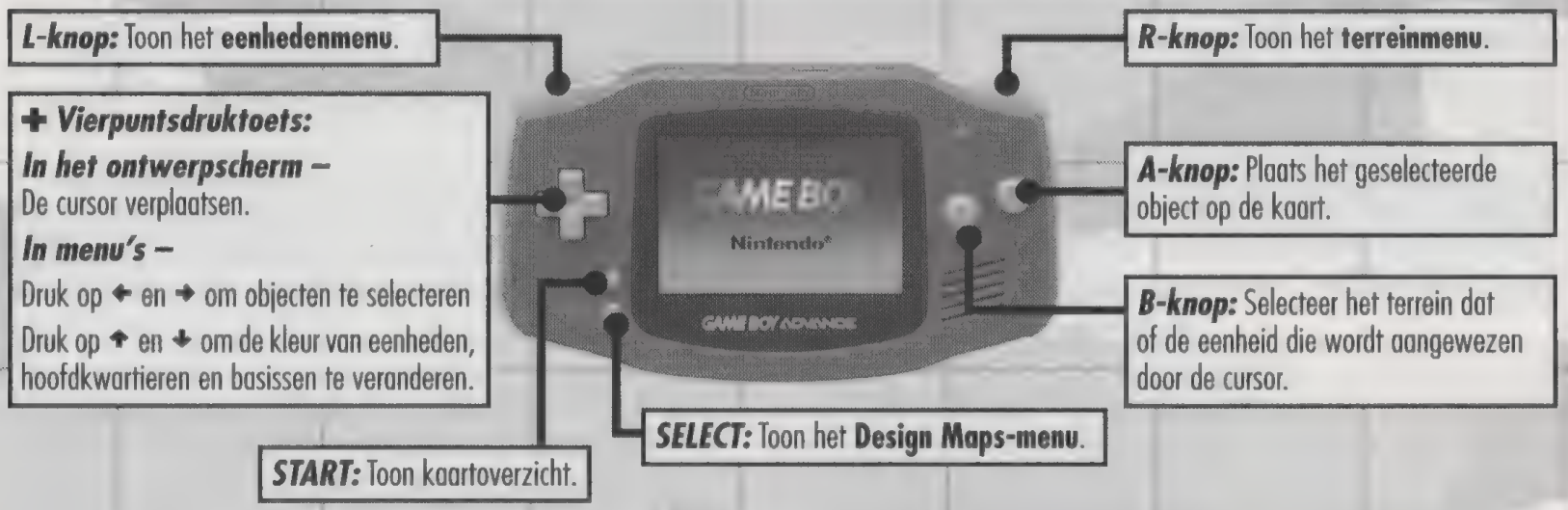
Terreinmenu (Feature)

In dit menu vind je hoofdkwartieren, steden en alle soorten basissen. Daarnaast tref je wegen, bossen, rivieren en andere soorten terrein.

Eenhedenmenu (Unit)

In dit menu kun je kiezen uit infanterie, mechs, tanks, raketten en andere grondeenheden. Je kunt ook luchteenheden selecteren, zoals bommenwerpers en helikopters en marine-eenheden als slagschepen, kruisers en landingsvoertuigen.

Bediening bij het ontwerpen van kaarten



! *Wanneer terreinobjecten eenmaal op de kaart zijn geplaatst kun je ze niet meer wissen, maar je kunt ze wel vervangen door andere objecten. Selecteer het nieuwe object, zet de cursor op het object dat je wilt vervangen, en druk op A.*

! *Je kunt opgestelde eenheden wissen door in het **eenhedenmenu** te kiezen voor DEL. Zet vervolgens de cursor op de eenheid die je wilt wissen en druk op A.*

Regels voor het creëren van kaarten

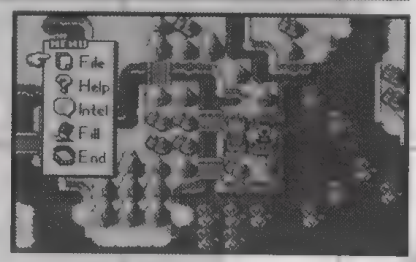
Een kaart moet aan bepaalde eisen voldoen om geschikt te zijn voor gebruik. Zo moeten er minstens twee hoofdkwartieren zijn geplaatst en moet voor ieder hoofdkwartier minstens één eenheid of productiebasis zijn opgesteld.

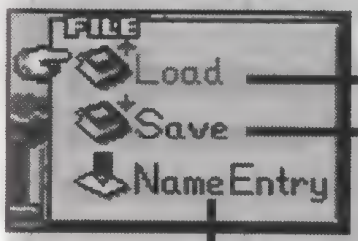
Wanneer je kaart klaar is voor het gevecht, verschijnt PLAY OK in beeld.

De menu-vensters

Druk op SELECT om het **Design Maps-menu** (MENU) te openen. Druk dan ↑ en ↓ om een optie te selecteren en druk op A om je keuze te bevestigen.

Druk op ↑ en ↓ om een **bestandmenu** item (FILE) te selecteren en druk op A om je keuze te bevestigen.





Selecteer deze optie om een eerder opgeslagen kaart te laden. Druk op ↑ and ↓ om een kaart te selecteren en druk op A om je keuze te bevestigen.

Kies deze optie om de door jou ontworpen kaart te saven. Gebruik de ✚ vierpuntsdruktoets om de plaats te selecteren waar je de kaart wilt saven, en druk op A om je keuze te bevestigen.

Om je kaart een naam te geven kies je deze optie. Wanneer je vervolgens kiest voor NAME ENTRY, verschijnt het scherm waarin je een naam kunt invoeren.

HELP	Onder HELP vind je uitleg over het ontwerpen van kaarten en de regels waaraan deze moeten voldoen.
INTEL	Wanneer je wilt weten hoeveel steden en basissen zich op een kaart bevinden, kies je voor INTEL.
FILL	Kies voor FILL wanneer je de hele kaart wilt vullen met een bepaald soort terrein. **Als je in het Fill-menu kiest voor RANDOM, zal de computer het terrein willekeurig indelen.**
END	Kies voor END om terug te gaan naar het **speltype-keuzescherm**.

BELANGRIJK INTEL DOSSIER

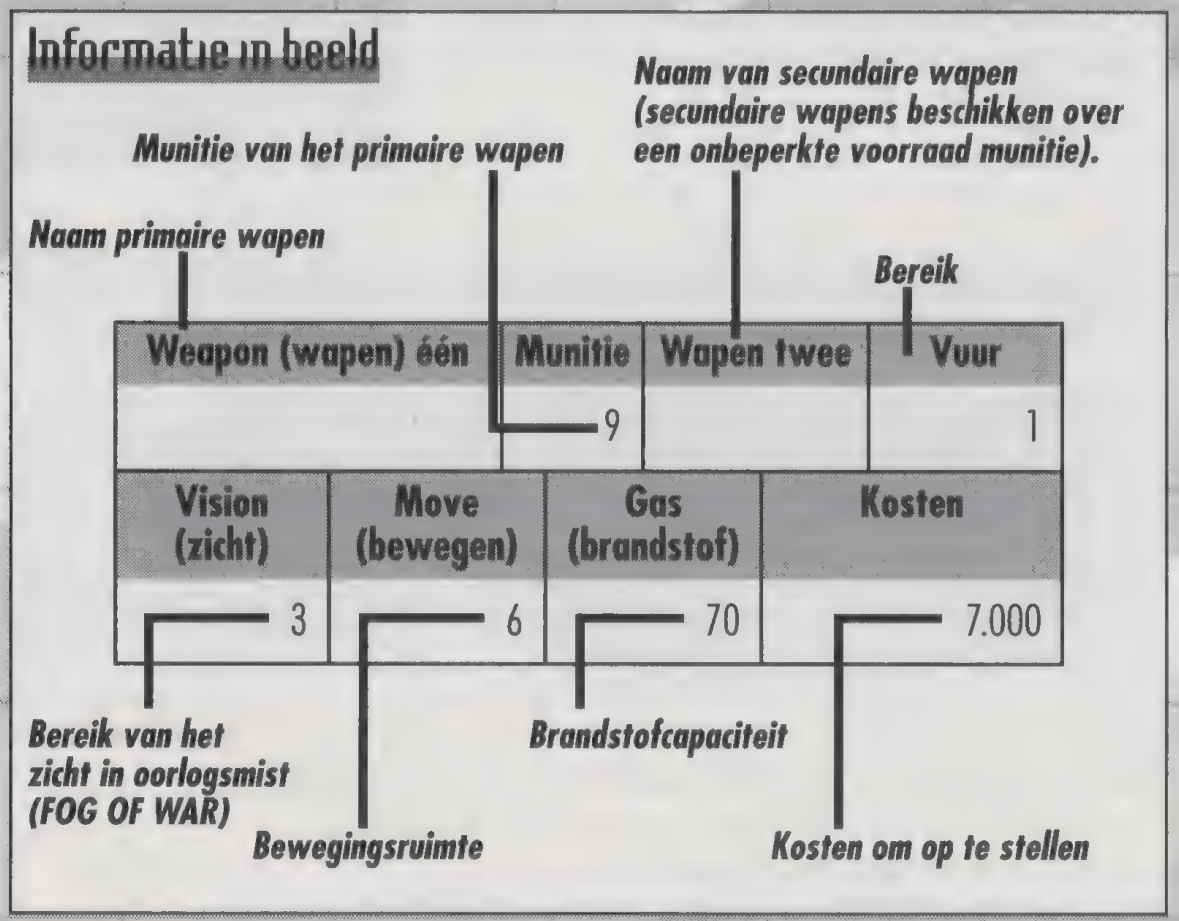
UNIT INTEL (INFO OVER EENHEDEN)

In **ADVANCE WARS** beschikt iedere eenheid over zijn specifieke eigenschappen. Wanneer je de sterke en zwakke punten van je leger kent, kun je meer accurate en complete strategieën ontwikkelen.

! *Eenheden die twee wapens kunnen gebruiken, zullen automatisch van wapen wisselen op basis van het soort eenheid dat ze aanvallen.*

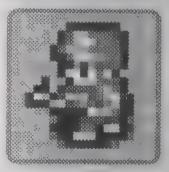
! *Sommige eenheden dragen geen wapens.*

Informatie in beeld



Wanneer een transporteenheid die is gemarkeerd met een ★ wordt vernietigd, gaan de eenheden die hij bevatte ook verloren.

Grondeenheden

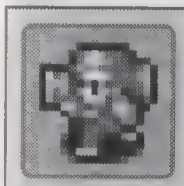


Infanterie (INFANTRY)

De goedkoopste eenheid om op te stellen. Kan nieuwe basissen veroveren, maar beschikt over beperkte vuurkracht.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Geen	Geen	Machine-geweer	1

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
2	3	99	1.000



Mechanische infanterie (MECH)

Gebruikt bazooka's tegen voertuigen. Doeltreffend tegen tanks, en tevens in staat om basissen te veroveren.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Bazooka	3	Machine-geweer	1

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
2	2	70	3.000

RECON

Sterk in gevechten tegen infanterie. Kent een grote bewegingsruimte.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Geen	Geen	Machine-geweer	1

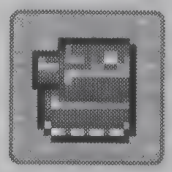
Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
5	8	80	4.000

TANK

Een kleine, goedkope tank. Zijn grote bewegingsruimte maakt dit een mobiel voertuig.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Tank-kanon	9	Machine-geweer	1

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
3	6	70	7.000

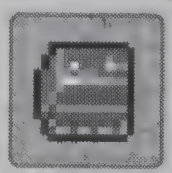


MD TANK

Van de grondtroepen bezit deze eenheid de sterkste aanvallende en verdedigende eigenschappen.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
MD-Tankkanon	8	Machine-geweer	1

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
1	5	50	16.000



APC ★

Deze kan zowel infanterie als mech's vervoeren. Kan ook brandstof en munitie leveren. Draagt geen wapens.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Geen	Geen	Geen	Geen

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
1	6	70	5.000

Mobiele Artillery (ARTLRY)

Een goedkope indirecte gevechtseenheid. Schiet van afstand op vijandelijke eenheden.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Kanon	9	Geen	2–3

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
1	5	50	6.000

Luchtafweergeschut (A-AIR)

Een speciale eenheid die doeltreffend is tegen luchteenheden, infanterie en mech's. Werkt echter niet tegen tanks.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Vulcan-kanon	9	Geen	1

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
2	6	60	8.000

Raketlanceerder (ROCKETS)

Een krachtige eenheid die zowel grondeenheden als marine-eenheden op afstand onder vuur kan nemen.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Raketten	6	Geen	3–5

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
1	5	50	15.000

Projectielen (MISSILES)

Zijn doeltreffend tegen luchteenheden. Ze kennen een groot zichtbereik.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Grond-naar-lucht-projectielen	6	Geen	3–5

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
5	4	50	12.000

Luchteenheden

Jager (FIGHTER)

Heerst over het luchtruim en veroorzaakt forse schade aan andere luchteenheden.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Projectielen	9	Geen	1

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
2	9	99	20.000

Bommenwerper (BOMBER)

Berokkent zowel grondtroepen als marine-eenheden flinke schade.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Bommen	9	Geen	1

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
2	7	99	22.000

Gevechtshelikopter (B CPTR)

Kan alle soorten eenheden onder vuur nemen, waardoor deze een belangrijke rol speelt op het slagveld.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Lucht-naar-grond-projectielen	6	Machine-geweer	1

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
3	6	99	9.000

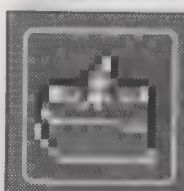
Transport-helikopter (T CPTR) ★

Kan zowel mech's als infanterie-eenheden vervoeren. Draagt geen wapens.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Geen	Geen	Geen	Geen

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
2	6	99	5.000

Marine-eenheden



Slagschip (B SHIP)

Kent een zeer groot vuurbereik.
Het kanon heeft een verwoestende werking op andere marine-eenheden.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Kanon	9	Geen	2–6

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
2	5	99	28.000

Landingsvoertuig (LANDER) ★

Kan maximaal twee grondeenheden tegelijk vervoeren.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Geen	Geen	Geen	Geen

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
1	6	99	12.000

CRUISER ★

Doeltreffend tegen onderzeeërs en luchteenheden. Kan ook twee helikopters vervoeren.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Anti-onderzeeër-projectielen	9	A.A.M. Guns	1

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
3	6	99	18.000

Onderzeeër (SUB)

Wanneer deze is ondergedoken, kan hij alleen worden aangevallen door kruisers.
Je vindt deze eenheid door ermee te botsen.

Wapen één	Munitie	Wapen twee	Vuur
Torpedo	6	Geen	1

Zicht	Bewegen	Brandstof	Kosten
5	5	60	20.000

TERREIN-INFORMATIE

Het terrein speelt een grote rol bij het creëren van doeltreffende strategieën. Het is van invloed op de verplaatsingen van je troepen, en kan voor dekking zorgen.

Hoofdkwartier (HQ)

Ieder leger op het slagveld beschikt over een hoofdkwartier dat dienst doet als uitvalsbasis. Een HQ kan munitie en brandstof verstrekken, HP aanvullen en bescherming bieden aan alle grondeenheden. Wanneer je het HQ van je vijand weet te veroveren, win je de strijd.

Basis (BASE)

Basissen zijn de opstelpunten voor alle grondtroepen. Ze leveren naast voorraden en HP ook bescherming aan je troepen.

Vliegveld (ARPRT)

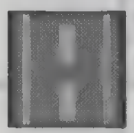
Luchteenheden stijgen op vanaf een vliegveld. Hier ontvangen ze ook voorraden en HP. Een vliegveld biedt goede bescherming tegen vijandelijk vuur.

Haven (PORT)

Havens zijn de opstelpunten voor alle marine-eenheden. Daarnaast leveren ze munitie, brandstof en plaatsen om HP aan te vullen. Havens bieden schepen en onderzeeërs een optimale bescherming.

Stad (CITY)

Je kunt steden bezitten, maar ze kunnen ook neutraal zijn of in handen zijn van de vijand. Infanterie en mech's kunnen neutrale en vijandelijke steden veroveren, waarna ze jouw grondtroepen kunnen voorzien van voorraden en HP.



Wegen (ROAD)

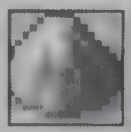
Wegen maken het gemakkelijker om je troepen te verplaatsen, maar bieden verder geen voordeel.

Vlakte (PLAIN)

Vlaktes vormen de meest voorkomende terreinsoort in ADVANCE WARS. Een vlakte biedt een minimale dekking.

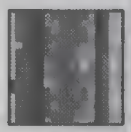
Bos (WOOD)

Wanneer oorlogsmist aanwezig is, kunnen troepen in bossen alleen worden gezien door eenheden in een aangrenzende positie en door luchteenheden. Bossen bieden meer dan gemiddelde dekking.



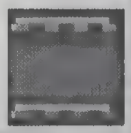
Berg (MT)

Alleen mech's, infanterie en luchteenheden kunnen over bergen worden verplaatst. In oorlogsmist kunnen mech's en infanterie hun zichtbereik met drie posities vergroten door op een berg te klimmen. Bergen bieden uitstekende dekking.



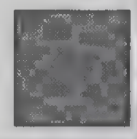
Rivier (RIVER)

Rivieren doorkruisen veel van het terrein in ADVANCE WARS. Je kunt ze alleen oversteken met infanterie, mech's en luchteenheden. Rivieren bieden geen dekking.



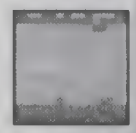
Brug (BRDG)

Bruggen zijn van groot belang, ze laten grondtroepen watermassa's oversteken. Verder bieden bruggen geen voordelen.



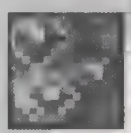
Zee (SEA)

Zeeën kun je alleen oversteken met luchteenheden en marine-eenheden. Ze bieden geen voordelen.



Zandbanken (SHOAL)

Zandbanken kun je gebruiken om met landingsvoertuigen te laden en te lossen. Vrijwel alle eenheden kunnen zich over zandbanken verplaatsen, maar ze bieden geen dekking.



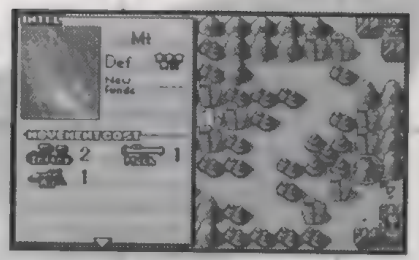
Rif (REEF)

In oorlogsmist kunnen eenheden op een rif alleen worden gezien door verkenningsvoertuigen en luchteenheden. Verder bieden ze weinig voordeel.

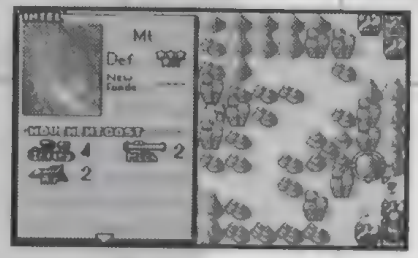
Een ander kenmerk van een kaart is het weer (WEATHER). Afhankelijk van de kaart, kan het soms regenen of sneeuwen. Deze weersomstandigheden beïnvloeden de bewegingsruimte van alle opgestelde eenheden.

Voor gedetailleerde informatie over het terrein, moet je de cursor op een specifiek terreinobject plaatsen en op R drukken. Dit komt goed van pas bij het verkennen van een kaart en het ontwikkelen van een specifieke strategie voor de betreffende kaart.

Berg-info onder normale omstandigheden.



Berg-info tijdens een sneeuwbui.



DOSSIERS VAN OFFICIEREN

De volgende dossiers bevatten beperkte profielen van iedere legerofficier in **ADVANCE WARS**. De gegevens over deze personen zijn beperkt, dus het is belangrijk om een meer complete lijst van eigenschappen te ontdekken door vaak te spelen. Iedere CO beschikt over een speciale, unieke CO POWER die beschikbaar komt wanneer de CO krachtmeter is volgelopen. Aan de CO krachtmeter wordt tijdens de gevechten automatisch energie toegevoegd.

ORANGE STAR

ANDY

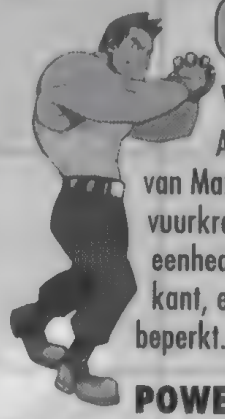
SKILL (vaardigheden)

Andy is een evenwichtige CO met geen noemenswaardige zwakke punten.

POWER: HYPER REPAIR

Voegt twee HP toe aan alle beschadigde eenheden van Andy.

MAX



Vaardigheden

Alle directe gevechtseenheden van Max beschikken over superieure vuurkracht. Zijn indirecte gevechtseenheden zijn echter aan de zwakke kant, en hun aanvalsbereik is beperkt.

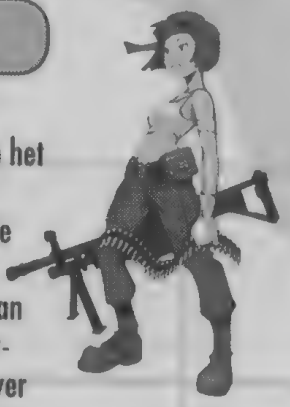
POWER: MAX FORCE

Verhoogt de aanvalskracht van alle directe gevechtseenheden van Max.

SAMI

Vaardigheden

Sami is een specialist op het gebied van infanterie. Haar mech's en infanterie zijn experts in het veroveren en verdedigen van basissen. Haar transporteenheden beschikken over grote bewegingsruimte.



POWER: DOUBLE TIME

Vergroot de op zich al aanzienlijke bewegingsruimte van alle infanterie en mech's van Sami.

Blue Moon

GRIT

Vaardigheden

Grit is een meester in aanvallen op lange afstand. Zijn indirecte gevechtseenheden kennen een groot aanvalsbereik, maar de vuurkracht van zijn directe gevechtseenheden is laag.

POWER: SNIPE ATTACK

Verhoogt zowel het bereik als de kracht van de indirecte gevechtseenheden van Grit.

OLAF

Vaardigheden

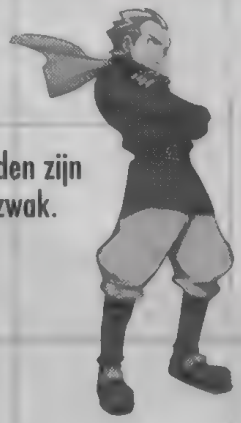
Olaf heeft een voorkeur voor kou. Zijn troepen ondervinden geen hinder van sneeuw, maar een regenbui beperkt hen wel in hun bewegingsruimte.

POWER: BLIZZARD

Veroorzaakt een sneeuwbui, met een negatieve invloed op alle troepen behalve die van Olaf.

Green Earth

EAGLE



Vaardigheden

Eagle heerst over het luchtruim, zijn luchteenheden zijn bijzonder sterk. Zijn marineenheden zijn nogal zwak.

POWER: LIGHTNING STRIKE

Laat alle troepen van Eagle, met uitzondering van infanterie en mech's, twee keer aanvallen in één beurt.

DRAKE

Vaardigheden

Drake heerst over de zeeën. En zijn marine-eenheden zijn ijzersterk. De gevechten in de lucht vormen zijn zwakste punt, zijn helikopters en vliegtuigen zijn van matige kwaliteit.

POWER: TSUNAMI

Veroorzaakt een enorme vloedgolf die alle vijandelijke troepen beschadigt.

Yellow Comet

KANBEI

Vaardigheden

Kanbei voert een leger aan met zeer goede verdedigende en aanvallende kwaliteiten. De kosten van zijn troepen zijn echter erg hoog.

POWER: MORALE BOOST

Geeft het moraal van Kanbei's troepen een oppepper, waardoor hun aanvalskracht toeneemt.

SONJA

Vaardigheden

De verkennende vaardigheden van Sonja's troepen bieden veel voordeel in oorlogsmist. Hun HP-status houden ze ook verborgen voor de vijand. Sonja lijdt wel aan chronische pech.

POWER: ENHANCED VISION

Vergroot het zicht van alle eenheden onder Sonja's commando. Ze kunnen zelfs eenheden in bossen en op riffen ontdekken.

UITLEG VAN TERMEN

Hieronder vind je een opsomming en uitleg van termen die worden gebruikt in **ADVANCE WARS**. De termen zijn alfabetisch gerangschikt.

Air Units (luchteenheden)

Jagers, bommenwerpers, gevechtshelikopters en transporthelikopters zijn de luchteenheden in **ADVANCE WARS**. Al deze eenheden worden opgesteld op vliegvelden.

Ambush (hinderlaag)

Een hinderlaag vindt plaats wanneer een eenheid op een verborgen vijand stuit. Hij is gedwongen om tot de volgende beurt te wachten voordat nieuwe bevelen kunnen worden gegeven. Hinderlagen vinden alleen plaats in oorlogsmist of wanneer je een ondergedoken onderzeeër vindt.

Bases (basissen)

Steden, havens, vliegvelden, grondbasissen en hoofdkwartieren kunnen allemaal worden veroverd. Het veroveren en bezetten van dergelijke basissen speelt een grote rol in een succesvolle strategie.

Commands (Commando's)

Een commando is een bevel dat je een eenheid geeft. Commando's zijn bijvoorbeeld FIRE, WAIT en CAPT.

Ground Units (grondeenheden)

Infanterie, mech, recon, tank, Md Tank, APC, artillerie, raket, luchtafweergeschut en projectiel zijn voorbeelden van grondeenheden in **ADVANCE WARS**. Al deze eenheden worden opgesteld in basissen.

Indirect Combat (Indirecte gevechten)

Een eenheid met een aanvalsbereik van twee posities of meer, kan een vijand op afstand onder vuur nemen. Hierdoor hoeft hij niet bang te zijn voor een tegenaanval. Deze eenzijdige soort van aanvallen noemen we indirecte gevechten.

Movement Cost (kosten om te verplaatsen)

Deze term verwijst naar het percentage van de bewegingsruimte van een eenheid dat is vereist om bepaald terrein te doorkruisen.

Naval Units (Marine-eenheden)

Slagschepen, kruisers, landingsvoertuigen en onderzeeërs zijn de marine-eenheden in **ADVANCE WARS**. Al deze eenheden worden opgesteld in havens.

Neutral Cities (Neutrale steden)

Deze steden zijn grijs gekleurd en kom je op bijna iedere kaart tegen. Infanterie en mech's kunnen deze steden veroveren om er basissen van te maken.

Special Map Case (Speciale kaartkoffer)

Kaartkoffers bevatten aanvullende kaarten voor extra speelplezier. De speciale kaartkoffer bevat een complete set kaarten.

Units (eenheden)

Een eenheid is een groep soldaten of object dat voor de strijd wordt opgesteld.

Vs. Map Case (Vs.-kaartkoffer)

De Vs.-kaartkoffer bevat kaarten voor twee spelers die door jou kunnen worden aangeschaft.

KOSTEN OM TE VERPLAATSEN

In deze tabel vind je de kosten om eenheden over bepaald terrein te verplaatsen.

! *Kosten kunnen afwijken onder verschillende omstandigheden. De kosten in deze tabel gelden voor optimale omstandigheden.*

EENHEDEN \ TERREIN	Vlaktes	Rivieren	Bergen	Bossen	Wegen	Steden	Zeeën	HQ	Vliegvelden	Havens	Bruggen	Zandbanken	Basissen	Riffen
Infanterie	1	2	2	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Mech	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Middelgrote tank	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Tank	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Recon	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
APC	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Artillerie	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Raket	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Luchtafweergeschut	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Projectiel	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Jager	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bommenwerper	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Gevechtshelikopter	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Transporthelikopter	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Slagschip							1			1				2
Kruiser							1			1				2
Landingsvoertuig							1			1		1		2
Onderzeeër							1			1				2

GEVECHTSTABEL

De hoeveelheid schade die een eenheid toebrengt, is afhankelijk van het soort doelwit. De tabel hieronder toont hoeveel schade een eenheid een andere eenheid toebrengt, uiteenlopend van A tot E. Een A staat voor de meeste schade, een E voor de minste.

AAN-VALLENDE EENHEID / AAN-GEVALLEN EENHEID	Infanterie	Mech	Middelgrote tank	Tank	Recon	APC	Artillerie	Raket	Luchtafweergeschut	Projectiel	Jager	Bommenwerper	Gevechtshelikopter	Transporthelikopter	Slagschip	Kruiser	Landingsvoertuig	Onderzeeër
Infanterie	D	D	E	E	E	D	D	D	E	D			E	E				
Mech	C	D	D	C	B	B	B	B	C	B			E	D				
Middelgrote tank	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A			E	C	E	D	D	E
Tank	B	B	D	D	B	B	B	B	C	B			E	D	E	E	E	E
Recon	D	D	E	E	E	D	D	D	E	E			E	D				
APC																		
Artillerie	A	A	D	B	B	B	B	B	C	B					D	C	C	C
Raket	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					C	A	C	A
Luchtafweergeschut	A	A	D	D	C	C	C	C	D	C	C	C	A	A				
Projectiel											A	A	A	A				
Jager											C	A	A	A				
Bommenwerper	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Gevechtshelikopter	B	B	D	C	C	C	C	C	D	C			C	A	D	C	D	D
Transporthelikopter																		
Slagschip	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Kruiser											C	C	A	A				A
Landingsvoertuig																		
Onderzeeër															C	D	A	C

SPEEL EEN MULTI SPELCASSETTESPEL

DIT SPEL BESCHIKT OVER EEN MULTIPLAYER MODE, HIERVOOR IS EEN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-SNOER VEREIST.

Benodigdheden

Game Boy Advance hardware: ..... Eén per speler

Spelcassette – Multi spelcassettespel: ..... Eén per speler
– Enkel spelcassettespel: ..... Eén spelcassette

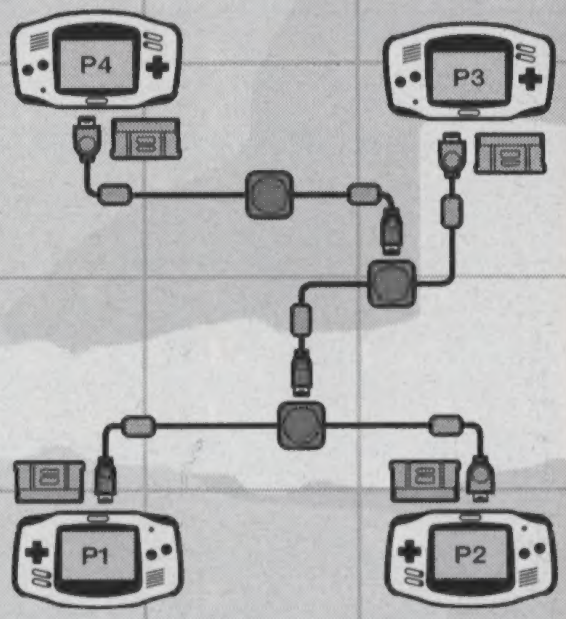
Game Boy Advance Game Link-snoeren: ..... Twee spelers: Eén snoer
..... Drie spelers: Twee snoeren
..... Vier spelers: Drie snoeren

Instructies voor koppelen

Multi spelcassettespel

1. *Zorg dat iedere Game Boy Advance is uitgeschakeld. Steek dan de spelcassettes in de daarvoor bedoelde openingen.*
2. *Sluit de Game Link snoeren op elkaar aan en verbind ze met de externe uitbreidings-aansluitingen (EXT) van ieder spelsysteem.*
3. *Zet iedere Game Boy Advance aan.*
4. *Volg de instructies voor een multi spelcassettespel.*

- *Wanneer je met twee of drie spelers speelt, moet je geen spelsystemen aansluiten die niet worden gebruikt.*
- *De speler die de kleine, paarse plug aansluit op zijn/haar Game Boy Advance, is speler 1.*



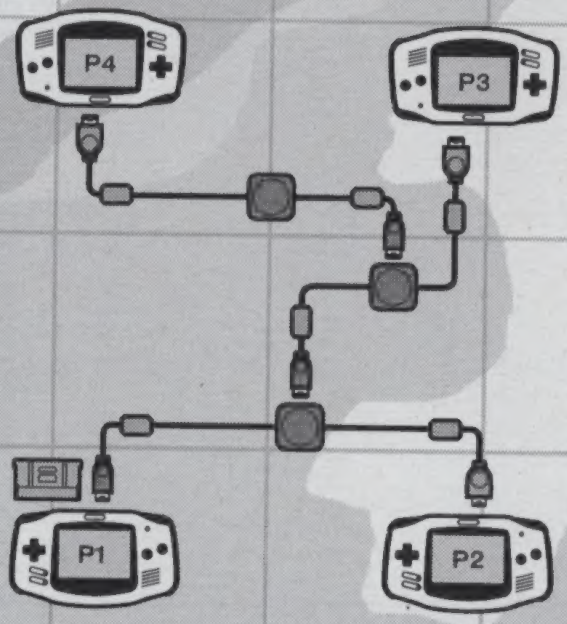
Game Boy Advance en het
Game Boy Advance Game Link-snoer

De afbeelding geeft aan hoe Game Boy Advance hardware met de Game Link-snoeren aan elkaar kan worden gekoppeld. (De kleine plug is paars, de grote is grijs.)

OF EEN ENKEL SPELCASSETTESPEL

Enkel spelcassettespel

1. *Zorg dat iedere Game Boy Advance is uitgeschakeld. Steek dan de spelcassette in de Game Boy Advance van speler 1.*
2. *Verbind de Game Link-snoeren.*
3. *Zorg dat de kleine, paarse plug in de Game Boy Advance is gestoken, en dat de grote, grijze pluggen in de externe uitbreidings-aansluitingen (EXT) van de andere spelsystemen zijn gestoken.*
4. *Zet iedere Game Boy Advance aan.*
5. *Volg de instructies voor een spelcassettespel.*



Game Boy Advance en het
Game Boy Advance Game Link-snoer

- *Wanneer je met twee of drie spelers speelt, moet je geen spelsystemen aansluiten die niet worden gebruikt.*

De afbeelding geeft aan hoe Game Boy Advance hardware met de Game Link-snoeren aan elkaar kan worden gekoppeld. (De spelcassette en de kleine, paarse plug moeten worden aangesloten op de Game Boy Advance van speler 1.)

Problemen oplossen

In de volgende gevallen kunnen problemen optreden:

- *Wanneer je andere snoeren gebruikt dan Game Boy Advance Game Link-snoeren.*
- *Wanneer een plug niet volledig in een Game Boy Advance is gestoken.*
- *Wanneer een plug tijdens het overschrijven van gegevens wordt verwijderd.*
- *Wanneer meer dan vier spelsystemen zijn gekoppeld.*
- *Wanneer één van de Game Link-snoeren niet correct is aangesloten op één van de spelsystemen.*
- *Wanneer de spelcassette niet in de Game Boy Advance van speler 1 is gestoken (Enkel spelcassettespel).*

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

UK and Ireland:
Nintendo UK
3000 Hillswood Drive, Chertsey, Surrey KT16 ORS, UK

France:
Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise, www.nintendo.fr

Nederland:
Nintendo Benelux B.V.,
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, www.nintendo.nl

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch,
Frankrijklei 31 – 33, B-2000 Antwerpen

Scandinavia:
Bergsala AB
Box 10204, Marios gata 21, 434 23 Kungsbacka, Sweden

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE